20 JAHRE PC GAMES JUBILÄUMSAUSGABE

PC Games

Wissen, was gespielt wird

20 JAHRE PC GAMES

JUBILÄUMS AUSGABE

MIT MEGA-GEWINNSPIEL
Preise im Wert von über € 6.000

EXTENDED
2 DVDs + 32 EXTRA-SEITEN

MIT TOP-VOLLVERSION

THE ELDER SCROLLS 4 OBLIVION

Der RPG-Knaller von Bethesda mit über 100 Stunden Spielzeit!

PC Games AWARD Ausgabe 06 2006 89

Weltweit zum ersten Mal auf Heft-DVD

EXKLUSIVER ENTWICKLERBESUCH

CRYSIS 3

PC-FASSUNG GESPIELT! Die Direct-X-11-Version lässt die Konsolen alt aussehen + Neues Upgrade-System enthüllt!

NUR IN EXTENDED!

1. **BONUS-DVD** – VIDEOS, CLIENT & MODS
   90 Minuten Hi-Res-Videos
   Client: Brick-Force • Oblivion-Mods
2. **TES 4: OBLIVION** – 32 SEITEN TIPPS & MODS
   Charakter- und Grundlagen-Tipps, Mod-Workshop und Quest-Mods

GUILD WARS 2

Das Online-Rollenspiel rüttelt gewaltig am WoW-Thron!

WINDOWS 8

Das neue Microsoft-Betriebssystem im PCG-Check.

DIE ERSTEN MISSIONEN ANGESPIELT

HITMAN: ABSOLUTION

Endlich mit Langzeitmotivation dank Contracts-Modus: So spielt sich die Meuchelmörder-Simulation auf PC!

10/12 | € 6,99





Österreich € 8,00; Schweiz sfr 14,50; Dänemark dkr 59,00; Griechenland, Italien, Frankreich, Spanien, Portugal € 9,20; Holland, Belgien, Luxemburg € 8,30

www.pcgames.de

EDITORIAL



20 Jahre PC Games – wir sagen Danke!

Petra Fröhlich, Chefredakteurin

Liebe PC-Games-Leser,

Zeitreise ins Jahr 1992: Vor 20 Jahren lief im Radio „a la la la la long" in der Endlosschleife, Mario Götze war gerade geboren, Bill Clinton noch nicht zum US-Präsidenten gewählt und Microsoft hatte Windows 3.1 veröffentlicht. Und am 1. Oktober 1992 brachte der kleine „Garagenverlag" Computec die erste Ausgabe von PC Games an die Kioske. Seitdem sind über 240 Ausgaben und unzählige Sonderhefte entstanden; erfolgreiche Schwestermagazine wie PC Games Hardware und PC Games MMORE gingen aus PC Games hervor. pcgames.de gehört zu den meistbesuchten Spielewebsites in Deutschland.

20 Jahre PC Games – das ist für uns ein Grund, Danke zu sagen. Dieses außergewöhnliche Jubiläum feiern wir mit Ihnen, liebe Leser, und mit einer ganz besonderen Ausgabe. Da wäre einmal das große Finale unserer Geburtstagsserie (die wir um eine Folge verlängern – mehr dazu ab Seite 103).

Und dann sind wir unglaublich stolz, Ihnen eine absolute Top-Vollversion mitliefern zu können: **The Elder Scrolls 4: Oblivion** – mit einem Metacritic-Schnitt von 94 Punkten eines der besten PC-Rollenspiele aller Zeiten. Was dieses Spiel und die ganze Serie so besonders macht, lesen Sie im Report ab Seite … Dies ist übrigens das weltweit allererste Mal, dass Bethesda ein Spiel für eine Heft-DVD freigegeben hat. Für alle, die mehr wollen, gibt es jede Menge Tipps und Workshops rund um **Oblivion** in der PC-Games-Extended- und natürlich in der Premium-Ausgabe.

Weil die Vollversion eine ganze DVD in Anspruch nimmt, war diesmal ausnahmsweise kein Platz für die gewohnten Videos. Leser der PC Games Extended finden die Videos deshalb auf der zweiten DVD; den Abonnenten von PC Games DVD haben wir diese Scheibe als Extrageschenk zusätzlich ins Paket gelegt.

Wir sagen allen Lesern und gerade den Abonnenten ein aufrichtiges Dankeschön für Ihre vielfach langjährige Treue, für Ihr Vertrauen, für Ihre Anregungen. Wir versprechen Ihnen, dass wir alles dafür geben, Ihnen auch weiterhin Monat für Monat ein immer wieder spannendes, überraschendes, interessantes Magazin anzubieten.

Ihr PC-Games-Team

BESUCHEN SIE DIE REDAKTION!



Am Freitag, 5. Oktober, ist es so weit: Zum 20-jährigen Jubiläum begrüßen wir 20 Leser in der Redaktion in Fürth. Neben einer Führung durch den Verlag erwarten Sie die Teilnahme an einer Redaktionskonferenz, ein „Making of PC Games" und gepflegte Fachsimpeleien mit den Redakteuren bei leckerer Geburtstagstorte. Zum Abschluss laden wir Sie zu einem Abendessen mit dem Team ein. Sie wollen dabei sein? Alle Infos zur Anmeldung bekommen Sie auf www.pcgames.de/gewinnspiele und natürlich im Abonnenten-Newsletter.

Für alle, die skillen, raiden, buffen, grinden, casten, pullen, farmen, tanken und twinken!



+ Ausführliche Klassenguides
+ Unverzichtbare Tipps und Karten
+ Guides für aktuelle Schlachtzugs-Instanzen
+ Jeden Monat neu am Kiosk!



+ Das beliebte PC-Games-Klassenbuch – jetzt mit einem großen Einsteiger-Guide zum neuen Add-on!
+ Alles, was Sie über Mists of Pandaria wissen müssen: Infos zu den neuen Gebieten, Mönchen, Pandas und allen wichtigen Klassenänderungen.
+ Jetzt bestellen unter shop.pcgames.de (Sonderpreis für PC-Games-Abonnenten!)

PC Games MMORE
abo.mmore.de

INHALT 10/12

AKTUELLES ab Seite 10

HARDWARE ab Seite 132

TOP-THEMA

Im Oktober erscheint das neue Betriebssystem von Microsoft. Wir verraten, ob Sie umstellen sollten und wie Windows 8 mit aktuellen Spiele-Hits harmoniert.

MAGAZIN ab Seite 103

SERVICE

VORSCHAU ab Seite 20



Seite 22

CRYSIS 3

Der dritte Teil der Shooter-Serie vom Frankfurter Entwickler Crytek wächst und gedeiht. Wir waren vor Ort und haben einen Blick auf den aktuellen Entwicklungsstand geworfen und erklären, warum PC-Spieler mit **Crysis 3** mehr Spaß haben werden als Konsoleros.



Seite 32

ASSASSIN'S CREED 3

Laut Entwickler und Publisher Ubisoft ist **Assassin's Creed 3** bisher der aufwendigste Teil der Reihe. Am 22. November ist es so weit, dann erscheint das Spiel im Handel. Was Sie für Neuerungen erwarten, lesen Sie in unserer Vorschau!

Seite 103

20 JAHRE PC GAMES: DIE BESTEN SPIELE

Wir blicken die Spielehighlights zurück und fragten Sie nach den besten Spielen dieser zwei Jahrzehnte. Einige Ergebnisse überraschten selbst uns ... Außerdem gibt's auf Seite 116 ein großes Gewinnspiel mit tollen Preisen!



TEST

ab Seite 60



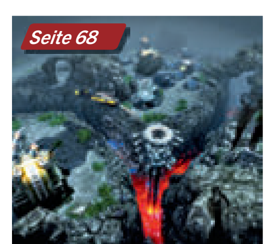
BORDERLANDS 2

Ist der zweite Teil der actionreichen Comic-Apokalypse genauso spannend wie sein Vorgänger? Wir haben den Ego-Shooter mit den unzähligen Waffen auf Herz und Nieren geprüft.



DARK SOULS: PREPARE TO DIE EDITION

Rollenspieler der alten Schule, aufgepasst: **Dark Souls** gibt es jetzt auch für den PC! Ob die Portierung des wohl härtesten Spiels der letzten zwei Jahre gelungen ist, erfahren Sie in unserem Test!



ANNO 2070: DIE TIEFSEE

Vielleicht sind es nicht ganz 20.000 Meilen unter dem Meer, aber tief hinab geht's in dem **Anno**-Add-on auf jeden Fall. Ob sich der Tauchgang lohnt?



COUNTER-STRIKE: GLOBAL OFFENSIVE

Da werden Erinnerungen wach: Das klassische Räuber-und-Gendarm-Prinzip funktioniert heute noch.



F1 2012

Auch in diesem Jahr jagen die Formel-Flitzer wieder über die Rennstrecke. Neu dabei: Spielmodi wie die Season Challenge und Ex-Weltmeister Kimi Räikkönen!



PES 13 vs. FIFA 13

Die beiden besten Fußballsimulationen liefern sich erneut ein hartes Kopf-an-Kopf-Rennen.



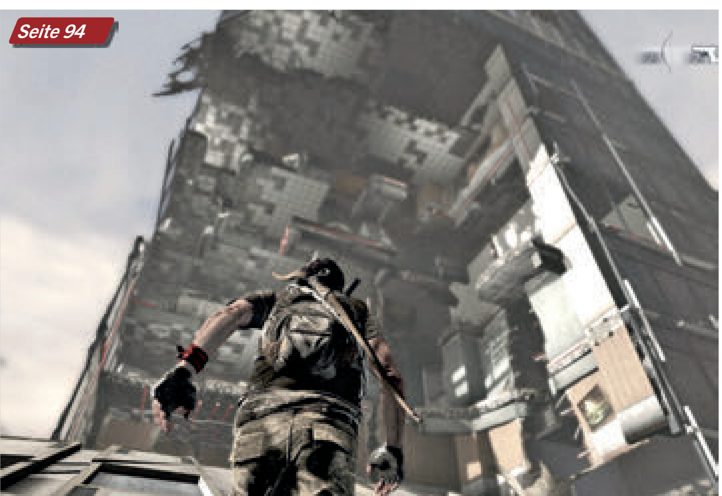
GUILD WARS 2

Lang ist's her, dass der erste Teil des MMORPGs ohne monatliche Gebühren das Licht der Welt erblickte. Der zweite Teil könnte seinen Vorgänger um Längen übertreffen …



TRANSFORMERS: UNTERGANG VON CYBERTRON

Mehr Action geht fast nicht. Bei **Transformers** knallt, kracht und rumst es ohne Pause. Wir haben ausgiebig Probe gespielt!



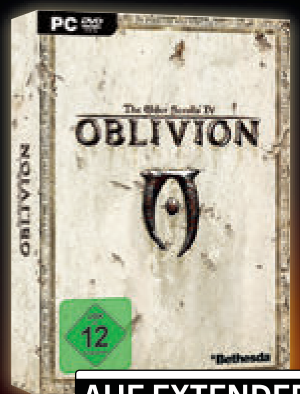
I AM ALIVE

Genau wie bei **Dark Souls** gibt es jetzt auch von **I Am Alive** eine PC-Version. In diesem Downloadspiel steht die Welt, wie wir sie kennen, am Abgrund. Jeder ist auf sich allein gestellt, keiner traut dem anderen. Ob die Entwickler die zusätzliche Zeit, die seit der Konsolen-Veröffentlichung vergangen ist, sinnvoll genutzt und vielleicht Grafik und Steuerung angepasst haben? Unser Test gibt die Antwort!

SPIELE IN DIESER AUSGABE

VOLLVERSION auf DVD

The Elder Scrolls 4: Oblivion



AUF EXTENDED-DVD
• Video und Mods zum Spiel

FAKTEN ZUM SPIEL IM ÜBERBLICK:

- Große, frei begehbare Spielwelt (ca. 45 km^2) ohne nervige Level-Barrieren
- Teil 4 der bekannten Rollenspiel-Reihe von Bethesda und Vorgänger von **Skyrim**
- Neun Großstädte, die sich alle in Architektur, Atmosphäre, Bevölkerung und anderen Gegebenheiten stark unterscheiden
- Riesige Oblivion-Parallel-Dimension, die zum Erforschen einlädt
- Tolle Stimmung und Atmosphäre von sonnig-freundlich bis düster-bedrohlich
- Minimale Spielzeit: mehr als 40 Stunden
- Einfach erweiter- und veränderbar durch eine gigantische Auswahl an Mods

THE ELDER SCROLLS: OBLIVION

Der vierte Teil der bekannten The-Elder-Scrolls-Saga und der Vorgänger von Skyrim, einem der erfolgreichsten Action-Rollenspiele der letzten Jahre, liegt inklusive aktuellem Patch auf dieser DVD für Sie bereit.

Der Kaiser wurde ermordet und Sie sind der einzige Augenzeuge. Aufgrund einiger gut geplanter Meuchelmorde an Königssöhnen gibt es keinen direkten Thronfolger, wodurch ein alter Pakt zwischen dem Kaiserreich und den bösartigen Daedra-Prinzen gebrochen ist. Infolgedessen suchen zahlreiche Dämonenwesen aus der Paralleldimension Oblivion das Reich Tamriel heim und hinterlassen nur Feuer und Asche.

Nur der uneheliche Sohn des Königs könnte dem Treiben ein Ende setzen, da auch in seinen Adern blaues Blut fließt. Allerdings müssen Sie diesen erst einmal finden, damit er den Thron besteigen und mithilfe des Amuletts der Könige die Drachenfeuer in der imperialen Stadt entfachen kann, um die Höllentore nach Oblivion wieder zu verschließen. Doch auch die feindlichen Daedra bringen in Erfahrung, dass es diesen letzten Träger der königlichen Blutlinie gibt, und setzen natürlich alles daran, den Thronfolger auszuschalten.

Bevor Sie durch die offene Spielwelt von **Oblivion** streifen und mit Waffen oder Zaubern Ihre Gegner umhauen, entscheiden Sie sich, welcher fiktiven Rasse Sie angehören wollen. Zur Wahl stehen etwa das Kaiservolk (Mensch) oder Elfenrassen (zum Beispiel die Dunkelelfen).

In der Extended-Ausgabe der PC Games stellen wir in einem großen Special die besten Mods vor. Mit unseren Erweiterungen verpassen Sie Ihrem **Oblivion** nicht nur ein aufpoliertes Äußeres, sondern verlängern mit Questmods auch die Spielzeit um weitere zahllose Stunden.



HERAUSFORDERNDE KÄMPFE

Die Dremora-Dämonen stammen aus der Parallel-Dimension Oblivion. Sie setzen alles daran, die Menschen Tamriels daran zu hindern, einen Thronfolger zu finden. Denn nur so können die Tore nach Oblivion verschlossen werden. Einige Menschen haben sich auf die Seite dieser bösartigen Kreaturen geschlagen und den Daedra-Kult gegründet. Diese Kultisten leben unter den friedlichen Bürgern Tamriels und zeigen selten ihr wahres Gesicht.



KATAKOMBEN UND GEWÖLBE

Rollenspieltypisch wartet **Oblivion** mit zahlreichen Dungeons, Kellern und unterirdischen Höhlen auf, von denen einige zufällig aufgebaut sind. Sie können lediglich von wilden Tieren, aber auch von Untoten oder sogar ganzen Diebesbanden bevölkert sein. In diesem Gewölbe haben sich einige Vampire eingenistet. Den Blutsaugern kommt Frischfleisch natürlich gerade recht!



DIE CHARAKTERE

Jeder Charakter, abgesehen von den Stadtwachen, ist einzigartig in Tamriel. Sie haben eigene Namen, bestimmte Interessen und sogar einen eigenen Tagesablauf. Einige arbeiten tagsüber auf dem Feld und treffen sich jeden zweiten Tag auf ein Bierchen in der Kneipe, andere wie diese junge Frau schwingen in der Mittagssonne lieber den Pinsel.

INSTALLATIONSANLEITUNG

- Legen Sie die DVD in Ihr DVD-Laufwerk!
- Folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm!
- Sollte der Autostart der DVD deaktiviert sein und sich das Menü nicht automatisch öffnen, starten Sie bitte den Windows-Explorer, navigieren Sie darin zum DVD-Laufwerk, dann dort in den Ordner „Vollversion“ und starten Sie dort die Datei „setup.exe“ per Doppelklick. Folgen Sie dann den weiteren Anweisungen auf dem Bildschirm.

SYSTEMANFORDERUNGEN

- **Minimum:** 2 GHz CPU, 512 MB RAM, Windows Vista/XP/7, Direct3D-fähige Grafikkarte mit 128 MB, DirectX 9.0c
- **Empfehlenswert:** 3 GHz CPU, 1 GB RAM, Windows Vista/XP/7, Grafikkarte Ati-X800-Serie/Geforce-6800-Serie, DirectX 9.0c

VERSIONS-INFORMATION

- **Oblivion** liegt auf unserem Datenträger in der aktuellen Patch-Stufe (v1.2.0416) vor. Die aktuelle Version auf unserer DVD ist die höchste Patch-Stufe für diese Version. Es müssen keine Patches mehr installiert werden.

GEFÄHRLICHES OBLIVION

Die namensgebende Höllendimension ist die Heimat der Daedra. Dort stehen die Siegeltürme der Daedra-Prinzen, die weit in die Höhe ragen und von zahlreichen Fallen und Monstern bewacht werden. Um die Portale nach Oblivion zu schließen, müssen Sie sich bis an die Spitze eines solchen Turmes kämpfen und den dort verankerten Siegelstein stehlen, der die Verbindung der beiden Dimensionen aufrechterhält.

FREI BEGEHBARE SPIELWELT

Der gesamte Kontinent Tamriel ist frei begehbar – von Beginn des Spiels an. Sie müssen sich auch nicht zwangsläufig an die Hauptquest halten. Erkunden Sie einfach die Gegend und lassen Sie sich überraschen! Überall finden kleine Ereignisse statt, an denen Sie teilhaben können. Sie werden plötzlich überfallen, im Schlaf von einem Meuchelmörder überrascht oder sogar in ein magisches Gemälde gesogen.

1&1 ALL-N

D-NETZ QUALITÄT ZU

- WEBSEITEN-AUFBAU 3 MAL SO SCHNELL WIE IM E-NETZ
- BESTE VERBINDUNG IMMER UND ÜBERALL
- BESTE SPRACH-QUALITÄT











* 1&1 All-Net-Flat Basic in den ersten 12 Monaten für 19,99 €/Monat, danach 29,99 €/Monat. 24 Monate Mindestvertragslaufzeit, kundenseitiges Sonderkündigungsrecht zum Ende des 12. Monats. Einmaliger Bereitstellungspreis 29,90 €, keine Versandkosten.

ET-FLAT

M BESTEN PREIS!



19,99

~~29,99~~ €/Monat

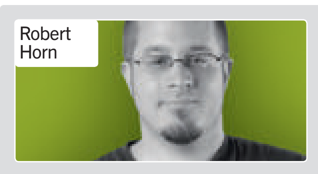
1&1 All-Net-Flat Basic für 12 Monate 19,99 €/Monat, danach 29,99 €/Monat.



1&1

Jetzt informieren: 0 26 02 / 96 96

www.1und1.de



„Die machen einfach, was sie wollen. Und das ist auch gut so.“

Kein anderer Entwickler kann oder will es sich leisten, Branchenriesen wie EA oder Microsoft zu verärgern. Valve ist das wurscht. Seit der Gründung ist das Unternehmen unabhängig, finanziert sämtliche Projekte selbst. Die antiautoritäre Personalpolitik ohne feste Jobpositionen und Hierachien ist ein weiteres Zeugnis für Valves einzigartiges und erfolgreiches Geschäftsmodell. Dass sich die Amerikaner jetzt am Hardwaremarkt versuchen, lässt alle Stimmen der Vernunft aufschreien. Sind die vollkommen wahnsinnig? Doug Lombardi, Valve-Pressesprecher, sagte mir einmal, dass die Firma viel ausprobiere. Episoden-Formate zum Beispiel. Oder die Orange Box. Oder E-Sport. Wer unabhängig ist, der kann sich sowas leisten. Warum nicht auch mal Spiele-Hardware? Vielleicht im Stil von OnLive? Für Steam wurde Valve auch jahrelang belächelt. Ein bisschen frischer, unabhängiger Wind tut der angestaubten, selbstverliebten Konsolen-Branche sicher gut.

HORN DES MONATS*
STEFAN WEISS



Unser liebenswerter Kollege Stefan Weiss spielt gern und viel. Und so verwundert es nicht, dass er auf der Test-Startseite davon erzählt, welche Titel er als Nächstes ausprobieren will: **Dishonored**, **Dark Souls** und **Boerderlands 2**. Moement! **Boerderlands**? Koemischer Titel! Müsste es dann nicht auch **Dishoenered** und **Dark Soeuls** heißen? Oeffensichtlich! Soe etwas woellen wir nicht noech einmal sehen! Wenn schoen falsch foermulieren, dann richtig, Stoefan. Äh, Stefan.

* Redakteur Robert Horn erschuf den Titel (unfreiwillig), als er im Test zu All Star Strip Poker schrieb: „Dann lassen **Sie** nach und nach die Hüllen fallen, um sich in einer abschließenden Sequenz selbst zu befummeln.“



Wir (und sicherlich tausende von Spielern) warten seit Jahren auf Black Mesa. Jetzt kommt es sogar über Steam. Eine gute Sache.

BLACK MESA/VALVE GREENLIGHT & BIG PICTURE & HARDWARE

Valve erweitert Geschäftsfelder

Das in Seattle ansässige Entwicklerstudio Valve hat in den letzten Wochen für reichlich Schlagzeilen gesorgt. So machte Firmengründer Gabe Newell nicht nur mit negativen Kommentaren zu **Windows 8** von sich reden, sondern gab auch in einem Interview mit der New York Times eine klare Botschaft zu den Kaufinteressen von Branchenriese Electronic Arts. Eher würde sich die Firma auflösen, als aufgekauft zu werden, so Newell. Valve ist die größte komplett unabhängige Spielefirma der Welt.

Abseits der verbalen Klatsche präsentierte Valve vor Kurzem sein Greenlight-Projekt. Damit können Entwickler ihre Spiele der Steam-Community vorstellen und bewerben. Nutzer stimmen daraufhin ab, ob dieser Titel auf Steam angeboten werden soll. Die ersten zehn Titel sind auf diese Weise bereits gewählt worden, weitere folgen. Unter den Auserwählten ist auch **Black Mesa**, eine Total Conversion für **Half-Life 2**. Das Spiel ist seit acht Jahren in der Entwicklung und erzählt die Geschehnisse des ersten **Half-Life** in moderner Optik nach. Seit dem 14. September ist **Black Mesa** kostenlos erhältlich, leider zu spät für unseren Redaktionsschluss.

Neben **Greenlight** hat auch **Big Picture** das Licht der Welt erblickt. Damit ist es möglich, Steam nun auch auf dem Fernseher zu benutzen. Inhalte werden dabei angepasst und die Steuerung auf Gamepads optimiert. Was dahinter steckt? Vielleicht Valves aktueller Vorstoß auf den Hardwaremarkt. Man ist nämlich laut Aussage des Studios nicht glücklich mit der fehlenden Innovation auf dem Konsolenmarkt. Also hat Valve Fachkräfte engagiert und probiert sich selbst an einem eigenen Stück Hardware. Wie das aussehen wird, weiß noch keiner. Der Mut der Entwickler, Neues zu wagen, ist jedenfalls legendär. ❑

Info: www.valvesoftware.com



Die Bedienung auf dem Fernseher ist auf Gamepads ausgelegt. Maus und Tastatur funktionieren auch.

Steam auf dem Fernseher: Mit Big Picture reicht ein Knopfdruck (und ein HDMI-Kabel), um die Online-Plattform auf dem Fernseher zu nutzen.

SLEEPING DOGS™

UNDERCOVER,
ANDERE REGELN. ANDERE GESETZE.

SLEEPINGDOGS.NET

Limitierte Sonderedition exklusiv erhältlich bei Media Markt und Saturn.














SQUARE ENIX

SLEEPING DOGS © 2012 SQUARE ENIX, LTD. ALL RIGHTS RESERVED. SLEEPING DOGS, THE SLEEPING DOGS LOGO, SQUARE ENIX AND THE SQUARE ENIX LOGO ARE REGISTERED TRADEMARKS OR TRADEMARKS OF THE SQUARE ENIX GROUP. THE PLAYSTATION LOGO, "PLAYSTATION", "PS3", THE PS3 LOGO AND THE PLAYSTATION LOGO ARE TRADEMARKS OR REGISTERED TRADEMARKS OF SONY COMPUTER ENTERTAINMENT INC. MICROSOFT, XBOX, XBOX 360, XBOX LIVE AND THE XBOX LOGO ARE TRADEMARKS OF THE MICROSOFT GROUP OF COMPANIES AND ARE USED UNDER LICENSE FROM MICROSOFT. THE RATINGS ICONS ARE TRADEMARKS OF THE ENTERTAINMENT SOFTWARE ASSOCIATION AND PAN EUROPEAN GAME INFORMATION. ALL OTHER TRADEMARKS ARE THE PROPERTY OF THEIR RESPECTIVE OWNERS. ALL RIGHTS RESERVED.

TOTAL WAR BATTLES: SHOGUN

Mobil-Ableger auch für PC



Total War Battles: Shogun war eigentlich nur für mobile Geräte gedacht – der große Erfolg sorgte nun jedoch für eine PC-Umsetzung.

Der mobile Ableger der bekannten **Total War**-Strategiereihe hat auf iOS-Geräten so gut eingeschlagen, dass er – entgegen früherer Planungen – nun auch eine Umsetzung für den PC bekam. Während iPad- und iPhone-Spieler bereits seit April dieses Jahres mit **Total War Battles: Shogun** verschiedene Schlachten des mittelalterlichen Japans nachspielen durften, dürfen sich seit dem 30. August auch PC- und Mac-Nutzer in die Schlachten stürzen.

Neben dem Kampagnen-Modus, der Sie ins mittelalterliche Japan inklusive Ninjas und Samurais schickt, können Sie in **Total War Battles: Shogun** auch mit Freunden im Mehrspieler-Modus zusammen spielen. Sega hat das Spiel bei Valves Downloadplattform Steam für faire 5,99 Euro zum Download bereitgestellt. Zum Verkaufsstart der PC-Fassung gibt es eine tolle Aktion. Wer **Total War Battles: Shogun** kauft, erhält von Entwickler Creative Assembly den Sendai-Clan-DLC für **Total War: Shogun 2 – Fall of the Samurai** kostenlos dazu. ❏

Info: totalwar.com/totalwarbattles-shogun

BAPHOMETS FLUCH 5

Crowdfunding war erfolgreich

Baphomets Fluch 5 hat bei Kickstarter nach knapp zwei Wochen das Minimalziel von 400.000 US-Dollar erreicht. Der Fertigstellung des klassischen 2D-Adventures mit dem Originaltitel **Broken Sword: The Serpent's Curse** dürfte somit nichts mehr im Wege stehen. Für den Fall, dass mehr Geld zusammenkommt, hat Entwickler Revolution Software weitere Finanzierungsstufen ausgegeben. Die ersten drei versprechen Content-Erweiterungen. Ab 650.000 Dollar sollen beispielsweise „exotische Locations in Nordafrika und dem Mittleren Osten" ins Spiel eingebaut werden. Sollte gar eine Million Dollar zusammenkommen, will Revolution mit den Arbeiten am Nachfolger des Adventur-Klassikers **Beneath a Steel Sky** beginnen! Das diese Zahl in den bei Redaktionsschluss noch verbleibenden acht Tagen der Kickstarter-Aktion noch erreicht wird, ist aber eher unwahrscheinlich. ❏

Info: www.revolution.co.uk/



Auch im fünften Teil der Adventure-Serie stecken Nico und George wieder tief im Schlamassel. Sie müssen einen Mord aufklären.

PC-GAMES-LESERCHARTS

Ob Einzelspieler-Shooter, Adventure oder Online-Rollenspiel – diese Titel spielen PC-Games-Leser derzeit am liebsten. Auf unserer Website www.pcgames.de können Sie jederzeit an der Abstimmung teilnehmen!

Platz	Titel	Hersteller	Test	Wertung
1	Battlefield 3	Electronic Arts	Test in 12/11	Wertung: 94
2	The Elder Scrolls 5: Skyrim	Bethesda	Test in 12/11	Wertung: 91
3	Guild Wars 2	NCsoft	Test in 10/12	Wertung: 88
4	Diablo 3	Blizzard	Test in 06/12	Wertung: 91
5	Minecraft	Mojang	Test in 01/12	Wertung: –
6	FIFA 12	Electronic Arts	Test in 10/11	Wertung: 89
7	League of Legends	GOA	Test in 13/09	Wertung: 78
8	Max Payne	Rockstar	Test in 07/12	Wertung: 89
9	Call of Duty: Modern Warfare 3	Activision	Test in 12/11	Wertung: 90
10	Sleeping Dogs	Square Enix	Test in 09/12	Wertung: 85

DEAD ISLAND: RIPTIDE

Stippvisite auf der Zombie-Insel

Es bleibt fraglich, ob **Dead Island: Riptide** hierzulande erscheinen wird. Es ist ein brutales Spiel, und darüber dürfte die USK wenig erfreut sein. Eine Indizierung wäre jedoch schade, denn **Riptide** hat weit mehr zu bieten als Blut und Gewalt! Techland verspricht einen spannenden Survival-Mix aus Koop-Action und Rollenspiel. Wir haben uns den Zombie-Titel bereits angesehen.

Nicht vier, sondern gleich fünf spielbare Helden geraten in **Riptide** ordentlich in die Klemme: Die Gruppe war gerade dabei, per Hubschrauber von Banoi zu flüchten. Banoi ist eine Urlaubsinsel vor der Küste von Papua-Neuguinea, die von Zombies überrannt wurde. Doch das Quintett kommt nicht weit, schafft es gerade mal bis zur Nachbarinsel Palanai. Dort setzt sich das Grauen nahtlos fort, denn auch hier ist die Zombie-Seuche ausgebrochen.

Zu Beginn wählt man einen der fünf spielbaren Charaktere. Jede Figur taucht voll vertont in Dialogen und Cutscenes auf, hat Vor- und Nachteile und setzt eine bestimmte Waffenart bevorzugt ein. Nahkampfwaffen kann der Spieler mit Upgrades und Bauteilen aufrüsten und anpassen; dennoch soll aber auch genügend Schusswaffen und Munition für Ballerfans. Wie in einem Rollenspiel muss man die Statuswerte und Eigenschaften der Waffen gut abwägen und dabei die Haltbarkeitsanzeige im Auge behalten, denn Waffen nutzen sich mit der Zeit ab. Durch eine häufige Benutzung wird der Held geschickter im Umgang mit einem bestimmten Waffentyp und richtet dann größeren Schaden an. Zusätzlich levelt der Charakter mit der Zeit auf, sodass Sie aus mehreren Talentbäumen neue Fähigkeiten und Boni erlernen können.



Im Koop-Modus lenkt ein Spieler das Boot, die anderen wehren Zombies ab oder helfen den über Bord gegangenen Kameraden.

Sie können Riptide alleine durchzocken oder Sie suchen sich online ein paar Mitspieler – das soll dank Drop-in/Drop-out-Funktion blitzschnell und ohne Unterbrechung des Spiels möglich sein. Gerade im Koop soll **Riptide** seine Stärken ausspielen. Egal in welchem Spielmodus geht es kräftig ans Eingemachte. Mit heftigen Nahkampfattacken müssen Sie die Untoten abwehren, das aktive Kampfsystem, bei dem Sie Körperteile gezielt anvisieren, erinnert fast an ein Ego-Prügelspiel. Ein ziemlich blutiges noch dazu, wie schon zu Beginn angedeutet. ❏

Info: http://deadisland.deepsilver.com

UBISOFT DIGITAL DAYS 2012

Volle Breitseite aus Paris!

Paris ist eine Stadt mit viel Flair – dazu gehören auch Taxifahrer, die offenbar der Meinung sind, sie könnten andere Autos direkt durch deren Kofferraum überholen. Nur dank der … optimistischen Fahrweise unseres Chauffeurs kamen wir noch rechtzeitig bei Ubisofts Presse-Event an, um uns einen großzügigen Eindruck von den 20 (!) präsentierten Games zu machen.

Shootmania Storm etwa, quasi das Ego-Shooter-Pendant zu Nadeos Do-it-yourself-Rennspiel **TrackMania**. So steht auch in **ShootMania** das Kreieren eigener Spielinhalte im Vordergrund, dazu ein eSport-taugliches Gameplay: Einfach zu erlernen, aber schwer zu meistern. Der Shooter setzt zu 100 Prozent auf die Fähigkeiten des Spielers.

Ähnlich anspruchsvoll zeigt sich der Motocross-Geschicklichkeitstitel **Trials Evolution**, der als **Gold Edition** den Ausbruch aus seinen bisher Xbox-exklusiven Tracks wagt und Anfang 2013 mit spektakulären Stunts auf dem PC landen will. Wer sich bereits jetzt von der süchtig machenden Kombination aus Balance-Gameplay und dem Basteln eigener Strecken überzeugen möchte, könnte bei einem Konsolen-Kollegen einen Testlauf starten – z. B. in dem Xbox-360-exklusiven **Trials Evolution**-Add-on **Origin of Pain**. Der schon bald erhältliche DLC beinhaltet 36 neue Kurse, einen BMX-Modus und viele frische Objekte für den Track-Editor!

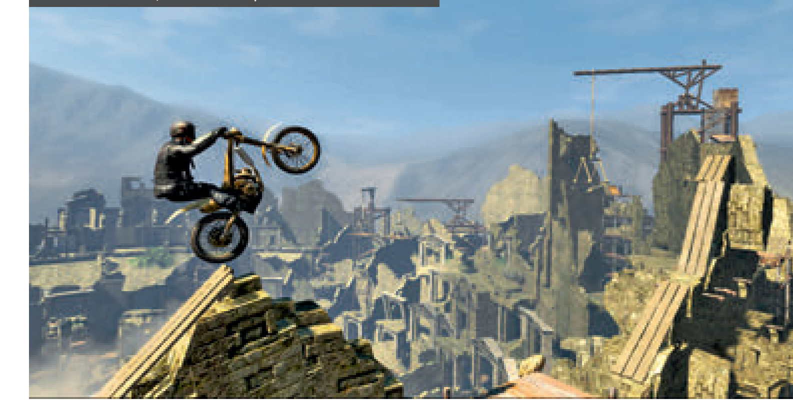
Premiere feierte auf den Ubi-Days zudem **Assassin's Creed Utopia**, mit dem Ubisofts wohl wichtigste Spielserie auf iOS und Android Einzug hält: Angesiedelt in der amerikanischen Kolonialzeit, helfen die Assassinen den Siedlern beim strategischen Aufbau ihrer Städte, dem Rekrutieren von Gefolgsleuten und zahlreichen Taktik-RPG-Gefechten.

Ebenfalls eine Überraschung war **Call of Juarez: The Gunslinger** – wenn für Sie ein (wiederentdecktes) Wildwest-Setting, heftige Ego-Shooter-Gefechte, freischaltbare Upgrades und der großzügige Einsatz von offensiver und defensiver Bullet-Time auf dem PC verlockend klingen, haben Sie einen weiteren Grund, sich auf Anfang 2013 zu freuen! ❑

Info: www.ubisoft.de



Call of Juarez: The Gunslinger holt etliche Wildwest-Legenden auf den Bildchirm: Billy the Kid, Pat Garrett, Jesse James …



Trials Evolution: Gold Edition bringt sämtliche **Evolution**-Inhalte auf den PC, dazu den kompletten **Trials HD**-Content!

MEDAL OF HONOR WARFIGHTER – GEWINNSPIEL

1. Preis:
MOHW-Gaming-PC von Corsair

CPU:	AMD FX4170
Grafik:	Sapphire AMD RADEON HD7950
Speicher:	Corsair Vengeance 8GB Dual Channel
Mainboard:	ASUS Sabertooth 990FX
Festplatte:	Corsair Force Series 3 60GB SSD
Gehäuse:	Corsair Graphite Series 600T
Netzteil:	Corsair GS Series GS700
Kühlung:	Corsair Hydro Series H80

Passend zum Release von **Medal of Honor: Warfighter** am 25. Oktober verlosen wir in Zusammenarbeit mit Electronic Arts tolle Preise zum Shooter aus dem Hause Danger Close. Mitmachen ist ganz einfach: Steuern Sie einfach unsere Produktseite zu **Warfighter** unter www.pcgames.de/go/medalofhonor an. In allen dort verlinkten Artikeln tauchen zufällige **Medal of Honor**-Bilder auf. Wenn Sie ein solches finden und es anklicken, gelangen Sie auf die Gewinnspiel-Seite, wo Ihnen das weitere Prozedere erklärt wird.

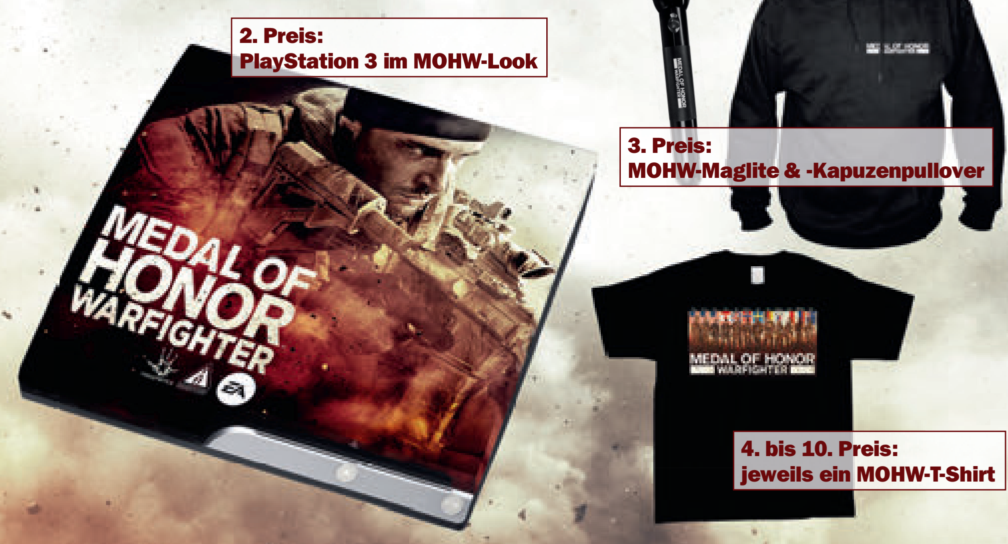









2. Preis:
PlayStation 3 im MOHW-Look



3. Preis:
MOHW-Maglite & -Kapuzenpullover

4. bis 10. Preis:
jeweils ein MOHW-T-Shirt

TEILNAHME AM GEWINNSPIEL
Teilnahmeberechtigt sind alle PC-Games-Leser mit Ausnahme der Mitarbeiter der Sponsoren und der COMPUTEC MEDIA AG. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Preise können nicht bar ausgezahlt werden. Der Teilnehmer erklärt sich damit einverstanden, dass im Gewinnfall sein Name abgedruckt wird. Wie Sie teilnehmen können, entnehmen Sie dem Kasten oben. Viel Glück!
Teilnahmeschluss: 29. Oktober 2012

THE ELDER SCROLLS 5: SKYRIM – HEARTHFIRE

Warte, warte, Häusle baue

Xbox-360-Besitzer spielen es bereits seit dem 4. September, PS3- und PC-Jünger schauen noch in die Röhre. Mit **Hearthfire**, dem zweiten Add-on für **The Elder Scrolls 5: Skyrim** können Spieler erstmals ihr eigenes Stück Land in der Spielwelt erwerben und ein Haus darauf errichten – von einer einfachen Holzhütte mit nur einem Raum bis hin zu einem großen Anwesen mit Waffenkammer, Alchemielabor, Trophäenzimmer und vielem mehr.

Wählen Sie ein Grundstück, gestalten Sie Ihr Haus ganz nach Ihren Wünschen und beschützen Sie es vor unerwünschten Besuchern wie angreifenden Riesen. Neben einfachen Räumen wie Schlafzimmer oder Küche stehen auch aufwendigere Örtlichkeiten wie ein Gewächshaus, ein Verzauberer-Turm, ein Alchemielabor, Garten oder gar ein Fischaufzuchtbecken auf dem Bauplan. Sie können auch einen Vogt einstellen, der sich selbstständig um den Einkauf von Baumaterial oder die Möblierung der Räume kümmert.

Durch das neue Adoptionssystem nehmen Sie Kinder bei sich auf, die Sie dann auch erziehen müssen. Ein Erscheinungstermin für die PC-Version von **Hearthfire**, dem Schuss simlischer Aufbaustrategie, steht noch nicht fest. ❑

Info: www.elderscrolls.com



Größe und Aussehen Ihre Anwesens sind keine Grenzen gesetzt. Spieler können sich kreativ austoben und Meisterwerke schaffen.



Planetary Annihilation ist vorrangig auf Spielspaß im Multiplayer getrimmt, bekommt jedoch auch eine Kampagne.

PLANETARY ANNIHILATION

Zwei Millionen, zwei Spiele

Entwickler Uber Entertainment hat für sein Projekt **Planetary Annihilation** die sagenhafte Menge von mehr als zwei Millionen Dollar durch Crowdfunding über Kickstarter eingesammelt. Das inoffzielle **Total Annihilation**-Sequel wird ein Echtzeitstrategiespiel, in dem Sie auf verschiedenen Planeten Basen bauen und diese als Waffen gegeneinander einsetzen.

Ja, Sie haben richtig gelesen. In **Planetary Annihilation** nutzen Sie – ganz dem Namen der Spiels entsprechend – Planeten als Waffen und lassen diese miteinander kollidieren. War anfangs nicht ganz klar, ob das Geld neben dem versprochenen Mehrspieler-Teil des Spiels überhaupt auch für eine Kampagne reicht, ist diese nicht mehr nur bestätigt, sondern die Entwickler legen noch einen weiteren Bonus obendrauf. Angesichts des gigantischen finanziellen Erfolges der Crowdfunding-Aktion wird Uber Entertainment sein Versprechen einlösen, zusätzlich noch das Begleitspiel **Galactic War** zu entwickeln, sollten mehr als 1,8 Millionen Dollar zusammenkommen. Dank der Fans wird nun also auch **Galactic War** entwickelt; ein eigenständiges RTS mit Einzel- und Mehrspieler-Modi, Clan-System und großen Online-Kämpfen. ❑

Info: http://planetaryannihilation.com

BRICK-FORCE

Stein auf Stein

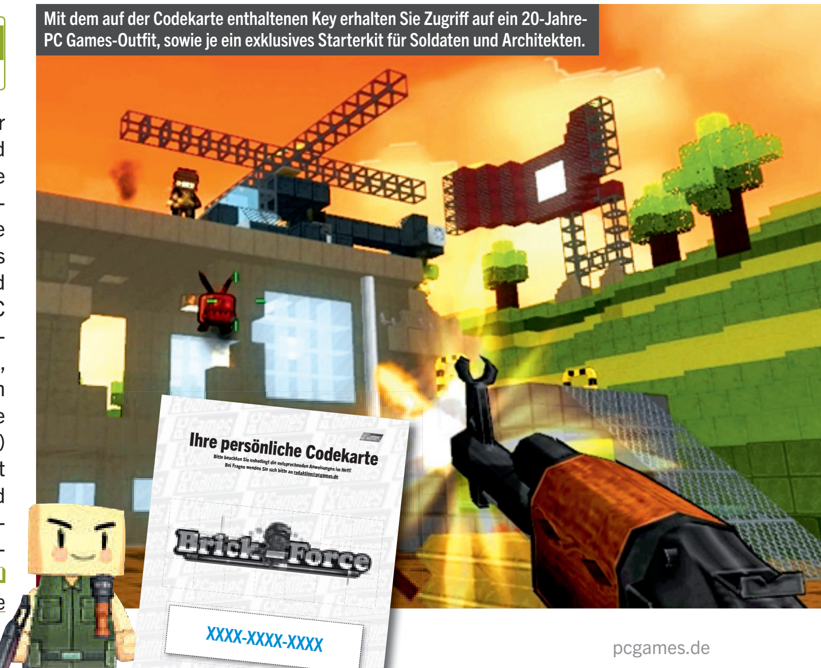
AUF EXTENDED-DVD
• Spiel-Client

Brick-Force ist ein Onlinespiel, in dem Sie sogenannte Bricks nutzen, um komplexe Umgebungen zu erschaffen. So basteln Sie mit einer ganzen Palette von Bricks, die zusätzlich mit interaktiven Elementen wie Geschütztürmen kombiniert werden können, kreative neue Karten oder ganze Welten für das Spiel.

So entstehen virtuelle Spielplätze, die Sie mit der Community teilen und außerdem als Hintergrund nutzen können, um actiongeladene Shooter-Jagden mit oder gegen andere Spieler im PvP-Modus bzw. gegen Computer-Gegner im PvE-Modus zu veranstalten. Denn neben der ganzen Bauerei geht es in **Brick-Force** auch ganz schön zur Sache, wenn Sie etwa in Team- und Einzel-Deathmatch, Capture the Flag, Defusion und Bauen & Zerstören oder anderen Modi über die Karten wirbeln, um sich gegen das feindliche Team zu behaupten und Achievements einzusacken. PC Games liefert Ihnen auf der Heft-DVD nicht nur den Spiel-Client, sondern schenkt Ihnen mit Ihrem persönlichen Code (siehe Karte zwischen den Seite 74 und 75) auch jeweils ein cooles Starterkit für die beiden Klassen Soldat und Architekt mit toller Ausrüstung sowie ein standesgemäßes 20-Jahre-PC-Games-Outfit. ❑

Info: www.brick-force.com/de

Mit dem auf der Codekarte enthaltenen Key erhalten Sie Zugriff auf ein 20-Jahre-PC Games-Outfit, sowie je ein exklusives Starterkit für Soldaten und Architekten.



Weiblich, russisch, jung sucht Mann für Abenteuer

PC Games AWARD Ausgabe 09/2012 85

„Geheimakte 3 ist ein tolles Adventure, das durch Rätseldesign und Abwechslung glänzt"

Geheimakte 3

Erleben Sie im dritten Teil der Bestseller-Serie einen Mystery-Thriller der Extraklasse. Kann es sein, dass die aktuellen Geschehnisse mit den Ereignissen aus Tunguska in Verbindung stehen? Werden Sie Zeuge, wie sich der Kreis schließt, während Sie die Menschheit retten und ihr persönliches Glück verteidigen.

Erleben Sie alternative Enden – je nachdem, welche Entscheidungen Sie auf ihrer Reise treffen!

Ab sofort im Handel

geheimakte.deepsilver.de www.facebook.com/secretfilesgames



NEOS | FILM

© 2012 Animation Arts Creative GmbH Published 2012 by Deep Silver, a division of Koch Media GmbH, Austria Uses Bink Video. Copyright (C) 1997–2012 by RAD Game Tools, Inc. Alle Marken sind Eigentum ihrer jeweiligen Besitzer. Nicht für die Vermietung bestimmt. Gefördert durch den Freistaat Bayern und den FFF Bayern. Änderungen vorbehalten.



DEEP SILVER

Spiele und Termine

In unserer Übersicht finden Sie die wichtigsten Spiele und Termine, auf die Sie sich in den kommenden Monaten freuen dürfen. (Änderungen vorbehalten)

Legende: ▶ Terminänderung
▶ Test in dieser Ausgabe
▶ Vorschau in dieser Ausgabe

	Spiel	Genre	Anbieter	Termin
	007 Legends	Ego-Shooter	Activision	19. Oktober 2012
	1954: Alcatraz	Adventure	Daedelic	2012
	A Game of Dwarves	Aufbau-Strategie	Paradox Interactive	4. Quartal 2012
	Aliens: Colonial Marines	Ego-Shooter	Sega	12. Februar 2013
▶	Amnesia: A Machine For Pigs	Adventure	Frictional Games	1. Quartal 2013
Seite 68	Anno 2070: Die Tiefsee	Aufbau-Strategie	Ubisoft	4. Oktober 2012
	Arma 3	Taktik-Shooter	Bohemia Interactive	2. Quartal 2013
Seite 32	Assassin's Creed 3	Action-Adventure	Ubisoft	22. November 2012
▶	Battlefield 4	Ego-Shooter	Electronic Arts	4. Quartal 2013
	Beyond Good & Evil 2	Action-Adventure	Ubisoft	Nicht bekannt
	Bioshock: Infinite	Ego-Shooter	2K Games	26. Februar 2013
Seite 62	Borderlands 2	Ego-Shooter	2K Games	21. September 2012
	Call of Duty: Black Ops 2	Ego-Shooter	Activision	13. November 2012
	Call of Juarez: Gunslinger	Ego-Shooter	Ubisoft	1. Quartal 2013
	Castlevania: Lords of Shadow 2	Action-Adventure	Konami	2013
▶	Chaos auf Deponia	Adventure	Daedalic	9. Oktober 2012
	Chaos Chronicles	Rollenspiel	Bitcomposer	2013
	Cities in Motion 2	Aufbau-Strategie	Paradox Interactive	2. Quartal 2013
	Command & Conquer	Echtzeit-Strategie	Electronic Arts	2013
Seite 40	Company of Heroes 2	Echtzeit-Strategie	THQ	1. Quartal 2013
Seite 84	Counter-Strike: Global Offensive	Ego-Shooter	Valve	21. August 2012
Seite 22	Crysis 3	Ego-Shooter	Electronic Arts	Februar 2013
▶	Cyberpunk	Rollenspiel	CD Projekt Red	2014
	Dark	Action	Kalypso Media	1. Quartal 2013
Seite 78	Dark Souls: Prepare to Die Ed.	Action-Rollenspiel	Namco Bandai	24. August 2012
	Dead Island: Riptide	Action	Deep Silver	2013
	Dead Space 3	Action-Adventure	Electronic Arts	7. Februar 2013
Seite 58	Der Herr der Ringe Online: Reiter von Rohan	Online-Rollenspiel	Warner Bros. Interactive	15. Oktober 2012
	Der Rabe	Adventure	Nordic Games	2013
	Devil's Third	Action	Nicht bekannt	Nicht bekannt
	Dishonored: Die Maske des Zorns	Action-Adventure	Bethesda	12. Oktober 2012
	Divinity Original Sin	Rollenspiel	Larian Studios	2013
	Divinity: Dragon Commander	Strategie	Daedalic	1. Quartal 2013
	DmC: Devil May Cry	Action	Capcom	2013
	Doom 3: BFG Edition	Ego-Shooter	Bethesda	19. Oktober 2012
	Doom 4	Ego-Shooter	Bethesda	Nicht bekannt
	Dota 2	Echtzeit-Strategie	Valve	2012
	Das Schwarze Auge: Demonicon	Rollenspiel	Kalypso Media	1. Quartal 2013
▶	Dungeons & Dragons: Neverwinter	Online-Rollenspiel	Atari	1. Quartal 2013
	End of Nations	Echtzeit-Strategie	Trion Worlds	3. Quartal 2012
Seite 92	F1 2012	Rennspiel	Codemasters	21. September 2012
	Far Cry 3	Ego-Shooter	Ubisoft	29. November 2012
Seite 73	FIFA 13	Sportspiel	Electronic Arts	27. September 2012
Seite 36	Fortnite	Action	Nicht bekannt	2013
▶	Fußball Manager 13	Manager-Simulation	Electronic Arts	25. Oktober 2012
	Furious 4	Ego-Shooter	Ubisoft	Nicht bekannt
	Grand Theft Auto 5	Action-Adventure	Rockstar Games	Nicht bekannt
Seite 88	Guild Wars 2	Online-Rollenspiel	Ncsoft	28. August 2012
	H.U.N.T.	Ego-Shooter	Apogee Software	4. Quartal 2012
	Hawken	Ego-Shooter	Meteor Ent.	12. Dezember 2012
	Hell Yeah! Der Zorn des toten Karnickels	Action	Sega	3. Oktober 2012
Seite 54	Hitman: Absolution	Action	Square Enix	20. November 2012
Seite 94	I Am Alive	Action-Adventure	Ubisoft	6. September 2012
▶	Jack Keane und das Auge des Schicksals	Adventure	Astragon	17. Oktober 2012
	King's Bounty: Warriors of the North	Runden-Strategie	Dtp Entertainment	3. Quartal 2012
	Lego Der Herr der Ringe	Action-Adventure	Warner Bros. Interactive	4. Quartal 2012
	Lilly Looking Through	Adventure	Headup Games	Mai 2013

	Spiel	Genre	Anbieter	Termin
	Lost Planet 3	Action	Capcom	1. Quartal 2013
Seite 46	Marvel Heroes	Action-Rollenspiel	Gazilion Entertainment	2013
	Mechwarrior Online	Action	Piranha Games	2012
	Mechwarrior Tactics	Runden-Strategie	Infinite Game	2012
	Medal of Honor: Warfighter	Ego-Shooter	Electronic Arts	25. Oktober 2012
	Metro: Last Light	Ego-Shooter	THQ	1. Quartal 2013
	Micky Epic 2	Action-Adventure	Disney Interactive	16. November 2012
▶	Natural Selection 2	Ego-Shooter	Unknown Worlds	Oktober 2012
	NBA 2K13	Sportspiel	2K Games	5. Oktober 2012
	Need for Speed: Most Wanted	Rennspiel	Electronic Arts	2. November 2012
	Nuclear Union	Rollenspiel	1C Company	2013
▶	Of Orcs and Men	Rollenspiel	Focus Home Interactive	12. Oktober 2012
▶	Omerta: City of Gangsters	Runden-Strategie	Kalypso Media	1. Quartal 2013
	Perspective	Geschicklichkeit	Digi Pen	2012
Seite 72	PES 2013	Sportspiel	Konami	20. September 2012
	Planetside 2	MMO-Ego-Shooter	Sony Online Entertainment	Nicht bekannt
	Race Driver: Grid 2	Rennspiel	Codemasters	2013
	Rainbow 6: Patriots	Taktik-Shooter	Ubisoft	2013
	Rambo	Action	Reef Entertainment	2012
	Rayman Legends	Jump & Run	Ubisoft	Nicht bekannt
	Realms of Ancient War	Action-Rollenspiel	Deep Silver	5. Oktober 2012
	Remember Me	Action-Adventure	Capcom	Mai 2013
	Resident Evil 6	Action	Capcom	2. Oktober 2012
Seite 50	Sacred 3	Action-Rollenspiel	Deep Silver	2013
Seite 52	Sacred Citadel	Action	Deep Silver	2013
	Shootmania: Storm	Ego-Shooter	Ubisoft	2012
	Sim City	Aufbau-Strategie	Electronic Arts	Februar 2013
	Sniper: Ghost Warrior 2	Ego-Shooter	Daedalic	15. Januar 2013
	South Park: Der Stab der Wahrheit	Rollenspiel	THQ	5. März 2013
	Splinter Cell: Blacklist	Action	Ubisoft	1. Quartal 2013
	Star Trek	Action	Namco Bandai	1. Quartal 2013
	Star Wars 1313	Action	Activision	2013
	Starcraft 2: Heart of the Swarm	Echtzeit-Strategie	Activision Blizzard	Nicht bekannt
	Survarium	Online-Shooter	Vostok Venture	4. Quartal 2013
	The Cave	Adventure	Sega	1. Quartal 2013
	The Elder Scrolls Online	Online-Rollenspiel	Bethesda	2013
	The Inner World	Adventure	Headup Games	Mai 2013
	The Showdown Effect	Action	Paradox Interactive	3. Quartal 2012
	The Walking Dead	Action	Activision	2013
	Thief 4	Action-Adventure	Square Enix	2013
	Tomb Raider	Action-Adventure	Square Enix	5. März 2013
▶	Torchlight 2	Action-Rollenspiel	Runic Games	20. September 2012
	Total War: Rome 2	Strategie	Sega	2. Hälfte 2013
Seite 76	Transformers: Untergang von Cybertron	Action	Activision	21. August 2012
▶	War of the Roses	Action	Paradox Interactive	2. Oktober 2012
Seite 28	Warface	Ego-Shooter	Crytek	4. Quartal 2012
	Warframe	Action	Digital Extremes	4. Quartal 2012
	Wargame: Airland Battle	Echtzeit-Strategie	Deep Silver	2013
	Warhammer 40.000: Dark Millennium	Rollenspiel	THQ	Nicht bekannt
	Watch Dogs	Action-Adventure	Ubisoft	2013
	World of Warcraft: Mists of Pandaria	Online-Rollenspiel	Activision Blizzard	25. September 2012
	World of Warplanes	Online-Action	Wargaming.net	2012
	X Rebirth	Simulation	Deep Silver	2013
	XCOM	Ego-Shooter	2K Games	2013
	XCOM: Enemy Unknown	Runden-Taktik	2K Games	12. Oktober 2012
	Zeno Clash 2	Action	Atlus	1. Quartal 2013


CULTURES
ONLINE
BAUMEISTER GESUCHT
Kostenloses Aufbaustrategie-Browsergame
WWW.CULTURES-ONLINE.DE
FUNATICS
gamigo
©2012 FUNATICS Software. All Rights Reserved. Exclusive License ©2012 gamigo AG, All Rights Reserved

Das PC-Games-Team-Tagebuch

Das Leben unserer Redakteure besteht nicht nur aus Spielen und Schreiben. Was wir diesen Monat alles erlebt haben, erfahren Sie auf dieser Doppelseite.



Podcast-Schmankerln!

Immer wieder bekommen wir leckere Sachen von unseren Podcast-Hörern geschickt. Kuchen zum Beispiel. Diesen Monat erreichten uns aber extratolle Sachen: Leckere Nuka-Cola-Getränke von User Kaisan oder Ü-Eier von Mike aus Hamburg. Danke, Jungs!





Spielkinder

Digitale Tage

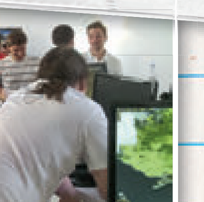
Unser XBG- und Play-Blu-Kollege Benjamin Kegel war in Paris, bei den Ubisofts Digital Days. Gesehen hat er superviele Titel, darunter Assassin's Creed Utopia, Call of Juarez: Gunslinger oder Shootmania Storm und alberne Schauspieler in lustigen Kostümen.

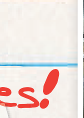


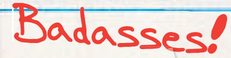
Ein Ghost!

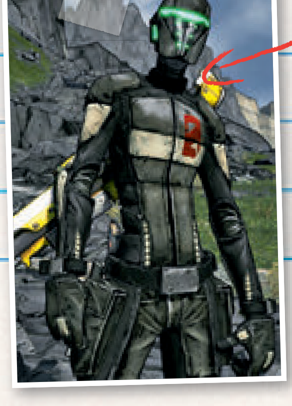


Der Anno-Ritter









Badasses!

Test des Monats

Borderlands 2 hat uns diesen Monat am längsten beschäftigt. Robert Horn und Felix Schütz spielten ausgiebig, steckten jeweils 50 Stunden in den Koop-Shooter. Zusammen sind das 100 Stunden Ballerorgie!

Kopfrechnen!

Ein Besuch bei Freunden



Ein Besuch bei Crytek in Frankfurt stand an: Titelstory! Felix und Peter wurden gesandt. Beide stammen aus der Gegend und konnten so mit Mundart und lustigen Sprüchen ("Liewer Dregg am Stegge als im Dregg schdegge") punkten.

Die Leiden des jungen V.



Dark Souls Todesliste

142 !?

Viktors Todesliste

Wer Dark Souls spielt, muss tapfer sein. So wie Viktor, der testete das Ding – und markierte, wie oft er dabei draufgegangen ist. Gefühlte dreiundfünfzigtrillionen Mal.



DER KLASSIKER IST ZURÜCK!

UNSERE LETZTE HOFFNUNG

XCOM

ENEMY UNKNOWN

*NUR SOLANGE DER VORRAT REICHT

EXKLUSIV FÜR VORBESTELLER:
DAS ELITESOLDAT PACK*

JETZT VORBESTELLEN!
AB 12. OKTOBER IM HANDEL







„DIESE ALIENINVASION WIRD AUSSERIRDISCH GUT! ... DAS BESTE RUNDENTAKTIK-SPIEL AUF DEM PC“ PC GAMES



















© 1994-2012 Take-Two Interactive Software, Inc. Take-Two Interactive Software, Inc., 2K, 2K Games, Firaxis Games, XCOM, and XCOM: Enemy Unknown, and their respective logos are trademarks of Take-Two Interactive Software, Inc. All rights reserved. All other marks are property of their respective owners. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies. "PS", "PlayStation", "PS3", "PS3" and "PlayStation Network" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved. All other marks are property of their respective owners. All rights reserved.

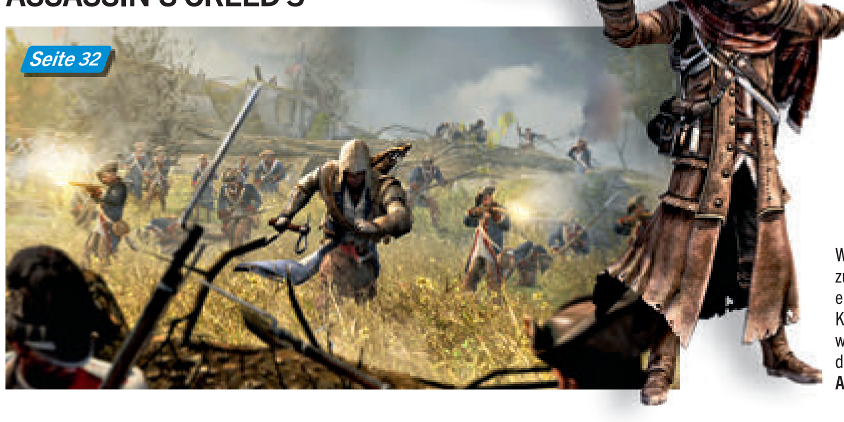
INHALT

ACTION
CRYSIS 3

Seite 22

In unserer Titelstory lesen Sie, wie gut sich **Crysis 3** am PC spielt und warum der Titel auf dem Computer signifikant besser aussehen wird als auf Konsole.

ACTION
ASSASSIN'S CREED 3



Seite 32

Wir waren bei Ubisoft zu Besuch und spielten erstmals ein gesamtes Kapitel an. Dabei durften wir uns nach Herzenslust in der offenen Spielwelt von **AC 3** umsehen. Toll!

MOST WANTED

Sie haben gewählt: Auf diese Spiele freuen sich unsere Leser am meisten! (Quelle: pcgames.de, Stand: 14.09.12)

1. **GRAND THEFT AUTO 5** – Action-Adventure | Rockstar Games – Termin: Nicht bekannt
2. **ASSASSIN'S CREED 3** – Action | Ubisoft – Termin: 23. November 2012
3. **WATCH DOGS** – Action-Adventure | Ubisoft – Termin: 2013
4. **FAR CRY 3** – Ego-Shooter | Ubisoft – Termin: 30. November 2012
5. **HITMAN: ABSOLUTION** – Action | Square Enix – Termin: Februar 2013
6. **CRYSIS 3** – Ego-Shooter | Electronic Arts – Termin: Februar 2013
7. **DISHONORED: DIE MASKE DES ZORNS** – Action-Adventure | Bethesda – Termin: 12. Oktober 2012
8. **SIM CITY** – Aufbau-Strategie | Electronic Arts – Termin: Februar 2013
9. **BIOSHOCK: INFINITE** – Ego-Shooter | 2K Games – Termin: 26. Februar 2013
10. **NEED FOR SPEED: MOST WANTED** – Rennspiel | Electronic Arts – Termin: 2. November 2012

DER ERSTE EINDRUCK ZÄHLT: UNSER VORSCHAUKASTEN

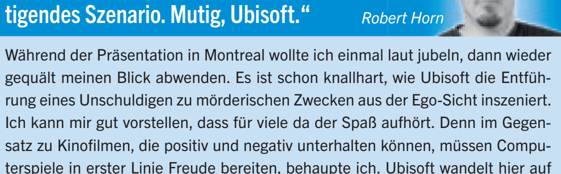
Damit Sie schnell und auf einen Blick sehen können, als wie gut oder schlecht wir ein Spiel einschätzen, haben wir alle wichtigen Informationen in unserem Vorschaukasten für Sie zusammengefasst:

Statement
In einem kurzen und knackigen Satz fasst der Redakteur hier seinen persönlichen Eindruck vom vorgestellten Spiel zusammen.

Einschätzung
Der Redakteur zeigt Ihnen ungeschminkt auf, was er von dem jeweiligen Titel hält und was er bei der Präsentation des Spiels gesehen und erlebt hat.

Daten & Fakten
Hier finden Sie Standardangaben wie das Genre, den Hersteller, den Entwickler und den vom Entwickler oder Hersteller genannten Veröffentlichungstermin.

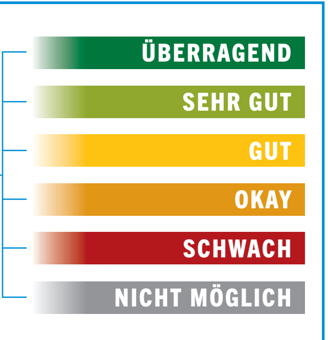
„Ungeheuer spannendes und beängstigendes Szenario. Mutig, Ubisoft." *Robert Horn*



Während der Präsentation in Montreal wollte ich einmal laut jubeln, dann wieder gequält meinen Blick abwenden. Es ist schon knallhart, wie Ubisoft die Entführung eines Unschuldigen zu mörderischen Zwecken aus der Ego-Sicht inszeniert. Ich kann mir gut vorstellen, dass für viele da der Spaß aufhört. Denn im Gegensatz zu Kinofilmen, die positiv und negativ unterhalten können, müssen Computerspiele in erster Linie Freude bereiten, behaupte ich. Ubisoft wandelt hier auf einem schmalen Grat zwischen Faszination und Geschmacklosigkeit. Das Mittel des Perspektivwechsels ist dennoch genial und funktioniert hervorragend. Hoffentlich leidet darunter nicht der wichtige taktische Anspruch der Serie.

GENRE: Taktik-Shooter
PUBLISHER: Ubisoft
ENTWICKLER: Ubisoft Montreal
TERMIN: 2013

EINDRUCK SEHR GUT



Wertung
Hier sehen Sie auf einen Blick, wie der Redakteur das Spiel einschätzt. Wir stufen jeden Titel in eine von fünf Kategorien ein, von „Überragend" bis hin zu „Schwach". „Nicht möglich" verwenden wir, wenn der Stand der Entwicklung noch keine seriöse Einschätzung zulässt.

1&1 DOMAINS

AKTION: JETZT OHNE EINRICHTUNGSGEBÜHR!

DIE GRÖSSTE AUSWAHL FÜR IHRE WUNSCH-DOMAIN.



VERTRAUEN SIE DER NUMMER 1

1&1 ist einer der größten Webhoster weltweit. Mit über 11 Mio. Kundenverträgen, 2 Milliarden € Jahresumsatz, 5.000 Mitarbeitern und 5 Hochleistungs-Rechenzentren in Deutschland, Europa und den USA. Und weil wir mit mehr als 18 Mio. registrierten Domains auch ein führender Registrar sind, profitieren Sie von außerordentlich günstigen Preisen!



GROSSE AUSWAHL

Mehr als 30 Domainendungen verfügbar: .de, .eu, .com, .net, .org, .us, .at, .info, .biz, .mobi, .name, .ch, .li, .co.uk, .me.uk, .org.uk, .co, .tv, .ws, .cc, .be, .as, .lt, .lv, .nu, .ph, .hn, .vc, .sc, .ag, .to, .vu



1&1 DOMAIN APP

Domaincheck und Domainregistrierung mit der 1&1 Domain App auch mobil möglich.



VOLLE DNS-KONTROLLE

Einfach über Verwaltungstool.



24/7 SUPPORT

Unser Experten-Team ist rund um die Uhr per Telefon und E-Mail erreichbar.

.de .eu .info .at

12 MONATE 0,29 €/Monat*

1 Jahr für 0,29 €/Monat, danach ab 0,49 €/Monat*

.com .net .org

12 MONATE 0,99 €/Monat*

1 Jahr für 0,99 €/Monat, danach 1,49 €/Monat*

Inklusive bei allen 1&1 Domains:

- Kostenlose Domain-Umleitung
- Domain Kontakt-Management
- Kostenlos Subdomains einrichten und umleiten

1&1

DOMAINS | E-MAIL | WEBHOSTING | E-SHOPS | SERVER



 0 26 02 / 96 91  0800 / 100 668 www.1und1.info

* .de, .eu, .info, .at Domain 12 Monate 0,29 €/Monat, .com, .net, .org 12 Monate 0,99 €/Monat. Danach .de 0,49 €/Monat, .at, .info 1,99 €/Monat, .eu, .com, .net, .org 1,49 €/Monat. Einrichtungsgebühr von 9,60 € entfällt. 12 Monate Mindestvertragslaufzeit. Preise inkl. MwSt.

Crysis 3

Von: Felix Schütz / Peter Bathge

Auf der Suche nach der goldenen Mitte: Cryteks Edel-Shooter soll die Stärken seiner Vorgänger vereinen. Wir haben schon Probe gespielt!

Ein durchweg tolles Spiel, aber eben auch kein Meisterwerk: **Crysis 2** hat starke Wertungen eingefahren und war eindrucksvoll inszeniert, enttäuschte aber auch manche **Crysis**-Fans. Vor allem PC-Spieler ärgerten sich über technische und spielerische Rückschritte, die in erster Linie der Konsolenfassung geschuldet waren. Das weiß auch Crytek, die mit dem zweiten **Crysis** bewusst ein Risiko eingegangen sind, als sie sich vom ersten Teil ein Stück weit entfernten. **Crysis 3** soll darum den „sweet spot", die goldene Mitte zwischen Teil eins und zwei finden. Wie das funktionieren soll und warum das Entwicklerteam vielleicht an seinem Meisterstück arbeitet, das und mehr konnten wir bei einem exklusiven Studiobesuch in Erfahrung bringen.

Einen Nachmittag lang spielten wir eine Mission aus **Crysis 3** mehrmals durch und löcherten den Produzenten Michael Read zwischendurch mit Fragen. Der Demo-Level spielt, so wie der gesamte Shooter, im verwitterten, menschenleeren New York im Jahr 2047, also 20 Jahre nach den Ereignissen des Vorgängerspiels. In dieser Mission muss Prophet, der neue Held in **Crysis 3**, einen gewaltigen Staudamm in die Luft sprengen. Dadurch soll ein Gebiet überflutet werden, das von den aus **Crysis 2** bekannten C.E.L.L.-Soldaten kontrolliert wird.

Unsere Einsatzziele werden uns per Funk von einem alten Bekannten durchgegeben: Psycho, der knurrige Kerl, mit dem wir schon in **Crysis Warhead** auf Alienjagd gingen. Auch den Protagonisten Prophet kennt man bereits – der war bislang zwar nur eine Nebenfigur und ließ in **Crysis 2** sogar sein Leben, kehrt nun aber im Körper eines anderen auf die Bildfläche zurück und setzt seinen Kampf gegen die Ceph-Aliens fort. Crytek will nicht zu viel verraten,



Für den Kampf gegen schwer gepanzerte Helikopter nutzt Prophet den Rüstungsmodus seines Nanosuits und bestückt seinen Bogen mit explosiven Pfeilen.

Der Ceph-Plasmawerfer ist eine von mehreren Alien-Waffen, die das aus **Crysis 2** bekannte Arsenal ergänzen.

Die überschwemmte Stadtruine bietet hochgelegene Ebenen, auf denen Prophet seine Vorgehensweise planen und taktisch vorgehen kann. Wer mag, darf sich aber auch einfach mitten ins Gefecht stürzen.

verspricht aber: **Crysis 3** wird einige offene Fragen aus dem verwirrenden Vorgänger klären und außerdem erzählen, was Prophet in den 20 Jahren zwischen Teil 2 und 3 alles angestellt hat. Bei der Gelegenheit verrät uns Michael Read auch ein paar neue Storydetails: In **Crysis 3** kämpft der Spieler nicht nur gegen die bekannten C.E.L.L.-Soldaten und Ceph-Aliens, sondern trifft auch auf eine dritte, noch unbekannte Gruppierung, die sich im zerstörten New York verborgen hält. Warum? Weil sich in den Tiefen der Stadtruine, die unter einer gigantischen Kuppel von der Außenwelt abgeriegelt wurde, ein Geheimnis verbirgt – und das muss Prophet natürlich aufdecken.

Unser Einsatz beginnt mit einem kurzen Ausblick auf den riesigen Staudamm, dann übernehmen wir auch schon die Kontrolle von Prophet. Die Steuerung ist identisch mit der aus **Crysis 2**. Bedeutet: Der Held steckt wieder in einem Nanosuit, einem Hightech-Anzug, dank dem er schneller rennen, höher springen und Treffer wegstecken kann. Per Druck auf die E-Taste wird ein Unsichtbarkeitsfeld aktiviert, die Q-Taste hingegen verleiht Prophet kurzzeitig eine stärkere Panzerung, dank der er auch schweren Beschuss locker verkraftet. Beim Rennen kann Prophet lässig über den Boden rutschen und an höher gelegenen Plattformen zieht er sich automatisch herauf.

Prophets neues Spielzeug: ein cooler, modifizierbarer Hightech-Bogen mit verschiedenen Pfeilspitzen. Mit dieser lautlosen Waffe kann der Held selbst im Tarnmodus ohne größeren Energieverlust feuern, was ihm neue Taktiken eröffnet. Das Teil probieren wir doch gleich mal aus! Unser Weg zum Staudamm führt uns zunächst in ein Areal, das einmal ein Straßenzug von New York gewesen ist. Hier, wo sich knietiefes Wasser auf dem Asphalt angesammelt und wilde Vegetation die verrottenden Bauten überzogen hat, legen wir uns auf die Lauer: C.E.L.L.-Soldaten bewachen das Gebiet, einige schließen sich glaubhaft zu mehreren Suchtrupps zusammen und durchkämmen vorsichtig den erfreulich offenen Level. Mit Prophets eingebautem Fernglas spähen wir zunächst die Routen der Gegner aus. Dann machen wir uns unsichtbar, gehen in Stellung, spannen den Bogen – Treffer, ein Soldat geht zu Boden. Seine Kameraden jedoch reagieren sofort und nehmen unsere Position unter Beschuss. Zudem kommen weitere Soldaten angerannt, die durch den Schusswechsel alarmiert wurden. Heftige Gegenwehr, wir verduften besser! Hinter uns brüllen sich die Gegner Befehle zu, hechten von Deckung zu Deckung, werfen gezielt Granaten, reagieren sogar auf die verräterischen Wellenbewegungen, die wir bei unserer Flucht im Wasser hin-

PC GAMES ZU BESUCH BEI CRYTEK



Einen Nachmittag lang besuchten die PC-Games-Redakteure Peter Bathge und Felix Schütz exklusiv das neue Firmengebäude von Crytek in Frankfurt am Main. Dort hatten sie die Gelegenheit, einen Demo-Level aus **Crysis 3** mehrmals durchzuspielen, um so unterschiedliche Taktiken auszuprobieren, die Grafik zu bestaunen und das Verhalten der Gegner-KI zu beobachten. Natürlich wurde die PC-Version gespielt, mit allen aktivierten Details und DirectX 11, so wie es sich gehört. Stets mit dabei: Michael Read, Produzent des Spiels, der unseren Redakteuren erfreulich offen Rede und Antwort stand. Zusätzlich haben wir noch ein Gespräch mit Chris Auty, Level Design Director, und Magnus Larbrant, dem Art Director von **Crysis 3** geführt.

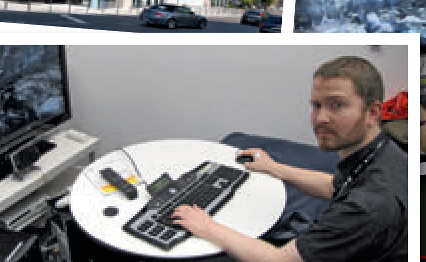
▶ Armer Kerl: Michael Read, Produzent von **Crysis 3**, musste stundenlang mit unseren Redakteuren rumhängen.



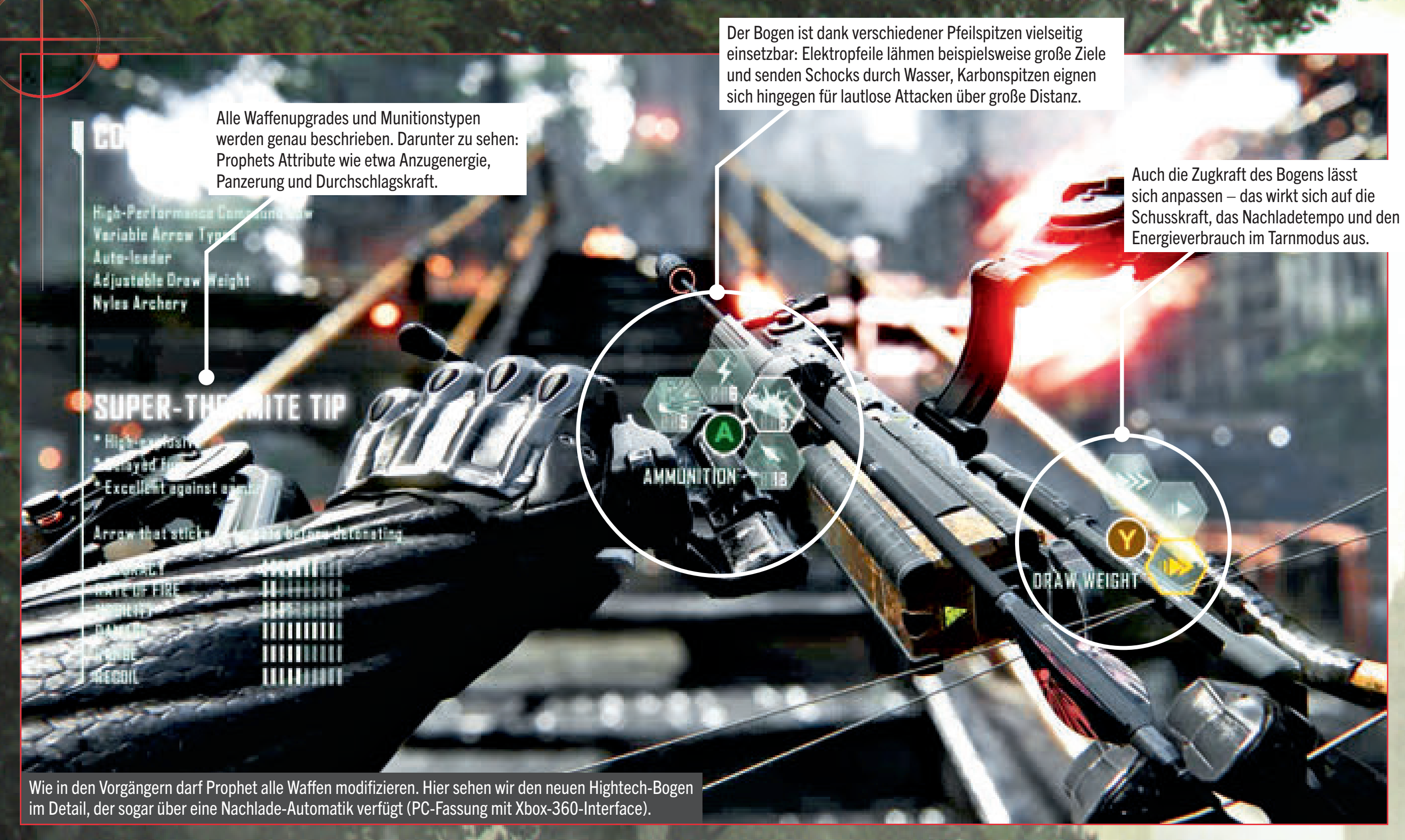


◀ Cryteks schickes Firmengebäude liegt zentral in der hessischen Bankenmetropole Frankfurt am Main.

▼ Peter spielte die PC-Version von **Crysis 3** auf einem von Cryteks Höllenrechnern.



◀ Nicht dem guten Spiel, sondern dem schlechten Fotografen gilt Felix' skeptischer Blick.



Alle Waffenupgrades und Munitionstypen werden genau beschrieben. Darunter zu sehen: Prophets Attribute wie etwa Anzugenergie, Panzerung und Durchschlagskraft.

Der Bogen ist dank verschiedener Pfeilspitzen vielseitig einsetzbar: Elektropfeile lähmen beispielsweise große Ziele und senden Schocks durch Wasser, Karbonspitzen eignen sich hingegen für lautlose Attacken über große Distanz.

Auch die Zugkraft des Bogens lässt sich anpassen – das wirkt sich auf die Schusskraft, das Nachladetempo und den Energieverbrauch im Tarnmodus aus.

Wie in den Vorgängern darf Prophet alle Waffen modifizieren. Hier sehen wir den neuen Hightech-Bogen im Detail, der sogar über eine Nachlade-Automatik verfügt (PC-Fassung mit Xbox-360-Interface).

terlassen. Crytek arbeitet derzeit an neuen KI-Mustern für die Gegner, die nun noch gerissener als in den Vorgängern reagieren sollen. Das merkt man auch – der Schwierigkeitsgrad ist ganz schön knackig!

Der Staudamm-Level ist natürlich nicht so weitläufig wie die Tropeninsel aus **Crysis 1**. Trotzdem ist das Gebiet viel offener angelegt als jene Levels, die man im linearen zweiten Teil erkundet hat. So bleibt es uns überlassen, ob wir durch das Wasser huschen und hinter Gewächsen Deckung suchen wollen. Oder ob wir uns stattdessen lieber über Schleichpfade auf den Weg in die oberen Etagen der zerstörten New Yorker Bauten machen, die uns eine bessere Übersicht und viel Angriffsfläche bieten. Dort oben lauernd, mit dem Bogen im Anschlag, fühlen wir uns wirklich ein wenig wie der Predator aus dem gleichnamigen Film. Aus dieser Stellung können wir auch den bekannten Power Stomp ausführen, bei dem wir hinabspringen, dabei die Faust in den Boden rammen und so eine Druckwelle auslösen, die Gegner, die sich in der Nähe befinden, von den Füßen fegt. Natürlich müssen wir aber nicht so taktisch vorgehen – wer mag, der schnappt sich einfach ein Gewehr, wirft die Nanosuit-Panzerung an und hält ordentlich drauf. **Crysis** war stets dann am besten, wenn es den Spieler ermutigte, flink zwischen seinen Anzugfähigkeiten zu wechseln und sich nicht auf eine Spielweise festzulegen – schleichen und ballern im flüssigen Wechsel, das scheint auch in **Crysis 3** blendend zu funktionieren.

Neben einigen Pistolen und Gewehren finden wir in dem Level auch einen schweren Ceph-Plasmawerfer, eine von mehreren neuen Alienknarren. Als wir mit diesem Biest von einer Waffe durch die Gegnerreihen pflügen, fällt uns auf, dass nun ein wenig mehr zu Bruch geht als noch im Vorgängerspiel. Beispielsweise darf man Bäume nun wieder in ihre Einzelteile zerlegen – da werden Erinnerungen an **Crysis 1** wach. Trotzdem ist das Zerstörungssystem weit von einem **Battlefield 3** entfernt und hat auch keine spielerischen Auswirkungen. Chris Auty, Level Design Director, erklärt: „Die Zerstörung ist nur Kosmetik." – man kann also keine Gebäude zum Einsturz bringen oder fallende Trümmer taktisch nutzen.

> „Auf dem PC halten wir diesmal nichts zurück."
>
> Michael Read, Produzent von Crysis 3

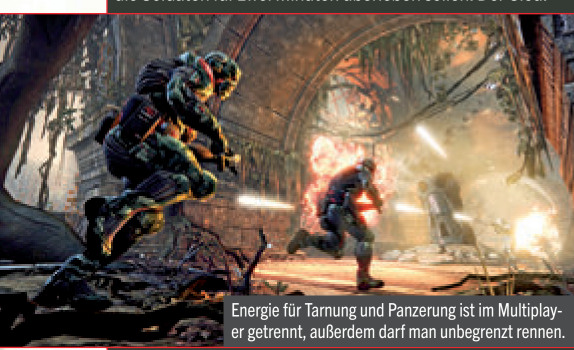
Das C.E.L.L.-Militär hat kräftig aufgerüstet und setzt nun Minen, Geschütztürme und Laserschranken ein. All das technische Gerät kann Prophet dank eines neuen Nanosuit-Features hacken und so aus der Ferne deaktivieren. Dazu ist derzeit nur ein simpler Tastendruck nötig – nicht gerade spannend. „Wird noch geändert!" verspricht Michael Read und erklärt, dass das Hacken im fertigen Spiel kniffliger wird, da der Spieler dann Eingaben tätigen muss – es wird also eine Art Minispiel geben.

Wir kämpfen uns mühsam durch die Gegnermassen und betreten einen Aufzug, der uns hoch zum Damm fahren soll. Read wirft an dieser Stelle ein, dass wir auch einen zweiten, weniger direkten Weg hätten wählen können, der uns ans gleiche Ziel gebracht, aber mit anderen Herausforderungen konfrontiert hätte. Im fertigen Spiel soll es mehrere Levels geben, die sogar noch offener ausfallen als unser Demo-Einsatz, der in diesem Augenblick übrigens eine spannende Wendung nimmt: Unser Aufzug hält an, das Licht in der Kabine erlischt – dann durchsiebt schweres Maschinengewehrfeuer die verriegelten Türen. Wir flüchten durch den Wartungszugang in der Aufzugdecke und bahnen uns durch Luftschächte einen neuen Weg bis hinauf zu dem Staudamm.

„Warte, ich zeig euch mal was Cooles, wurde gerade erst eingebaut!" sagt Read und bittet uns, die H-Taste zu drücken. Ein neues Menü öffnet sich, in dem Prophet seine Nanosuit-Upgrades verwalten kann. Es gibt nun 16 erlernbare Talente, die Prophet verschiedene Boni gewähren. Drei Beispiele: „Brute Force" verbessert den Power Kick um 25 Prozent, „Reflex Boost" steigert die Nachladegeschwindigkeit und „Verticality" lässt Prophet um 50 Prozent schneller klettern und reduziert den Energieverbrauch beim Springen. Zu den anderen Upgrades zählen Verbesserungen für Prophets Rüstungs- und Schleichfähigkeiten, höheres Bewegungstempo oder ein geringerer Rückstoß beim Feuern. Bis zu vier dieser Upgrades kann man gleichzeitig aktivieren und in Fähigkeitensets – sogenannten Loadouts – abspeichern. So kann der Spieler je nach Situation flott zwischen erprobten Talentkombinationen wählen. Crytek überlegt derzeit auch, die Upgrades

CRYSIS 3 IM MEHRSPIELERMODUS: DIE FAKTEN AUF EINEN BLICK

Zusätzlich zur Solo-Kampagne wird **Crysis 3** bei Release mit zwölf Mehrspielerkarten und acht Modi ausgeliefert. Auf dem PC können bis zu 16 Spieler auf einer Map spielen, auf Konsole sind es nur zwölf. Zwei Spielmodi sind bislang bekannt: In „Absturzstelle" (gab's schon in **Crysis 2**) müssen die Teams abstürzende Alien-Kapseln sichern und gegen den Feind verteidigen, um so Siegpunkte zu verdienen. Der zweite vorgestellte Mehrspielermodus heißt „Hunter" und ist brandneu: Hier starten zwei zufällig ausgewählte Spieler die Partie als Nanosuit-Jäger, während die übrigen Spieler in die Rolle von C.E.L.L.-Soldaten schlüpfen. Die Jäger müssen die Gegner nun geschickt nach und nach ausschalten, während die Soldaten für zwei Minuten überleben sollen. Der Clou: Gefallene Soldaten wechseln die Seite und respawnen als Jäger. Spannende Idee! Auf manchen Karten dürfen die Spieler auch Ceph-Pinger – große, dreibeinige Kampfläufer – steuern. Ebenfalls neu: Im Multiplayer hat man nun zwei getrennte Energieleisten für den Nanosuit, eine für Tarnung und eine für Panzerung. Das soll für höheres Spieltempo sorgen. Auf dem PC werden Mehrspielermatches auf dedizierten Server gespielt. Außerdem arbeitet Crytek hart daran, das Spiel sicherer zu machen – **Crysis 2** hatte nämlich mit nervigen Cheatern zu kämpfen.


Energie für Tarnung und Panzerung ist im Multiplayer getrennt, außerdem darf man unbegrenzt rennen.


Im Hunter-Modus treten anfangs zwei Nanosuit-Jäger gegen schwer bewaffnete C.E.L.L.-Soldaten an.

durch Benutzung besser werden zu lassen – wer beispielsweise 30 Stealth Kills hinbekommt, soll dann ein entsprechendes Upgrade um eine Stufe verbessern, was neue Boni freischaltet. Ob es dieses Lernsystem aber tatsächlich ins fertige Spiel schafft, steht noch nicht fest. Was aber ziemlich sicher drin sein wird: Neben Prophets Fähigkeiten gibt's nun auch eine Übersicht mit seinen Statuswerten – Kraft, Tarnung, Rüstung, Tempo, Visier und Energie. Fast schon wie in einem Rollenspiel lassen sich auch diese Werte durch manche Ugprades beeinflussen.

Neue Talente verdient sich der Spieler diesmal anders als im Vorgänger. Die eher öden Nano Catalysts, die man im zweiten **Crysis** gesammelt hat, gibt's nämlich nicht mehr. Stattdessen muss Prophet nun Upgrade Kits suchen, die überall in den Levels verteilt sind. Manche wird man einfach so in der Gegend finden, andere können aber gut versteckt sein oder man erhält sie erst, sobald man ein bestimmtes Nebenmissionsziel abschließt – ein weiteres Spielelement, das aus dem ersten **Crysis** zurückkehrt. Wie genau so ein Nebenmissionsziel aussehen könnte, wollte man uns zwar noch nicht verraten, doch Chris Auty, der Level Design Director, spricht schon über die Belohnungen: „Wir haben Nebenmissionsziele ins Spiel eingebaut, um den Spielern mehr Anreize zum Erkunden der Levels zu geben. Diese Aufgaben können dem Spieler alles Mögliche bringen, spezielle Munition, Waffen, Nanosuit Upgrade Kits oder sogar tatkräftige Unterstützung von einer Nebenfigur."

Da die Levels nun etwas weitläufiger ausfallen, wollen wir wissen: Wie schaut's eigentlich mit Fahrzeugen aus? Die waren in **Crysis 1** wichtig, in **Crysis 2** dafür belanglos. Auty dazu: „Es wäre nicht richtig zu behaupten, Fahrzeuge würden nun wieder eine größere Rolle spielen. Wir haben aber schon einige Missionen, in denen man größere Distanzen zurücklegt und dazu eben Fahrzeuge nutzt. Ja, es wird also etwas mehr Fahrzeug-Interaktion geben als in **Crysis 2**. "

Das Finale unseres Demo-Levels führt uns schnurstracks in ein heftiges Feuergefecht: C.E.L.L.-Soldaten haben den Damm mit Geschütztürmen gesichert und setzen Truppen mit Helikoptern ab. Wieder haben wir die Wahl: Schnellfeuergewehr schnappen und den Weg freischießen? Oder Tarnfeld anwerfen, ins Wasser springen und einfach großzügig um die feindliche Stellung herumtauchen? Beide Wege führen ans Ziel – zu einem Reaktor, den Prophet fachgerecht auseinandernimmt. Das sieht klasse aus, bringt aber nicht den gewünschten Zerstörungseffekt. Darum greifen wir nun zu drastischeren Mitteln: Wir bringen zwei Sprengsätze an einer empfindlichen


Das Finale unserer Demo: In einer spektakulären Skript-Sequenz sprengt Prophet den C.E.L.L.-Staudamm. Die Wassermassen ergießen sich realistisch in das Levelbecken, in dem man Minuten zuvor noch gekämpft hat.

DIE PC-VERSION: MAXIMALE GRAFIKQUALITÄT

Mit DirectX 11 und modernen Effekten soll die PC-Fassung die Konsolenversionen weit hinter sich lassen.

Nachdem **Crysis 2** bei Release weder HD-Texturen noch DirectX-11-Effekte beinhaltete (beides wurde nachgepatcht!), soll **Crysis 3** von Anfang an Top-Technik bieten. „Auf dem PC halten wir diesmal nichts zurück", erklärt Michael Read, das heißt, die PC-Fassung soll nicht unter der Parallelentwicklung für PS3 und Xbox 360 leiden. „Natürlich wird **Crysis 3** auf Konsolen nicht schlecht aussehen, ganz im Gegenteil – wir machen auch da ein paar tolle Dinge, die man so noch nie gesehen hat! Aber PC-Spieler bekommen eben noch einiges dazu."

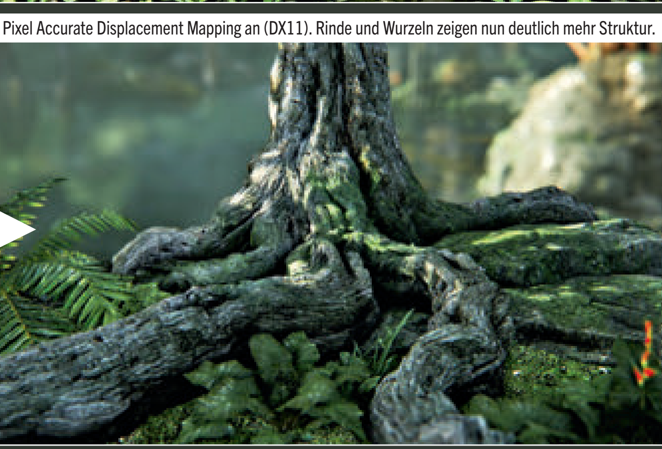
Nur auf dem PC wird **Crysis 3** moderne Beleuchtungseffekte wie Area Lights und Partikelbeleuchtung, tesselierte Vegetation, Nebelschatten und Stoffsimulation darstellen. Dank Cryteks selbstentwickeltem „Pixel Accurate Displacement Mapping"-Verfahren können manche Objekte unter DX11 zudem mit höherem Geometriegrad gerendert werden. Gegenüber unseren Kollegen von PC Games Hardware bestätigten die Entwickler: Der PC ist diesmal die Lead Platform. Noch will Crytek die Hardware-Anforderungen nicht enthüllen, doch Michael Read verriet uns bereits: „Um wirklich voranzukommen, muss man manchmal Opfer bringen. Sobald wir die minimalen Systemanforderungen bekannt geben, werden die Leute wissen, was ich damit meine ..."

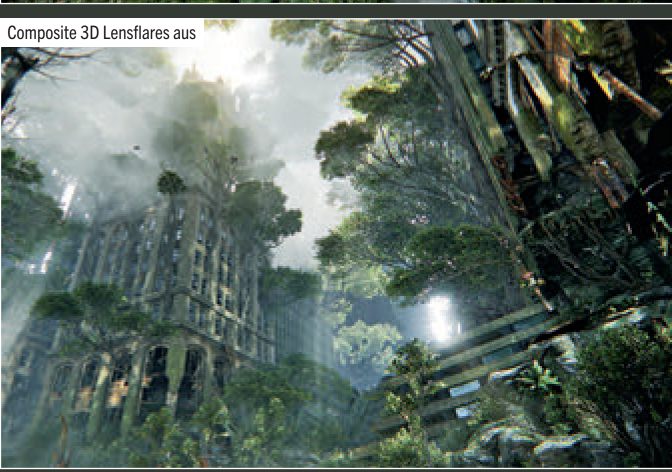
Die PC-Fassung wird diverse Grafikoptionen bieten, Nvidia PhysX wird aber nicht unterstützt, da die Cryengine 3 ein eigenes Verfahren zur Physik-Berechnung verwendet. Auch der Mehrspielerpart soll am PC verbessert werden: Mit dedizierten Servern, neuen Anti-Cheat-Methoden und besserem Netzwerk-Code will man die Mängel des Vorgängers vermeiden. **Crysis 3** wird eine Aktivierung über EAs Origin-Plattform voraussetzen.


Area Lights, Reflexionen und hoch aufgelöste Texturen sorgen in Innenräumen für stimmungsvolle Bilder.


Per Tesselation rendert die Cryengine 3 Vegetation sehr detailreich, was uns beim Spielen aber nicht auffiel.


Pixel Accurate Displacement Mapping aus


Pixel Accurate Displacement Mapping an (DX11). Rinde und Wurzeln zeigen nun deutlich mehr Struktur.


Composite 3D Lensflares aus


Composite 3D Lensflares an (DX11). Aufwendige Blendeffekte erzeugen ein realistischeres Gesamtbild.

Crytek arbeitet derzeit an weiteren KI-Mustern für die C.E.L.L.-Soldaten, damit diese noch taktischer vorgehen.

Stelle des Staudamms an, dann folgt eine spektakuläre Skript-Sequenz. Von einem Hubschrauber verfolgt, springt Prophet kurzerhand von dem riesigen Staudamm in die Tiefe, aktiviert im Fallen den Fernzünder für die Bomben, klammert sich dann an ein Halteseil und rutscht daran in Sicherheit, während hinter ihm das Bauwerk in die Brüche geht.

Was uns der starke Demo-Level noch nicht zeigt: **Crysis 3** soll seine Charaktere deutlich mehr in den Vordergrund rücken, Story-Telling wird diesmal bei Crytek großgeschrieben. Darum wurden Schauspieler mit einem modernen Performance-Capture-Verfahren aufgenommen, das nicht nur ihre Bewegungen, sondern auch ihre Gesichtszüge erfasst. Aliens waren in unserem Demo-Level ebenfalls noch nicht zu sehen, Michael Read verspricht aber auch für die Ceph frische Gegnertypen und Waffen – den neuen Scorcher-Alien, der mit einer Art Plasma-Flammenwerfer angreift, haben wir bereits vor ein paar Monaten vorgestellt. Außerdem wird es in **Crysis 3** zünftige Bosskämpfe geben, die größer und dramatischer ausfallen sollen als im zweiten Teil – der hatte in dieser Hinsicht nämlich deutlich weniger zu bieten als das erste **Crysis**.

Auch wenn die Meldung niemanden überraschen dürfte: Grafisch ist **Crysis 3** schon jetzt ein Anwärter auf den Titel „Schönstes Spiel 2013". Es ist nicht nur die kompromisslose technische Umsetzung, die moderne Grafikkarten gehörig ins Schwitzen bringen dürfte (siehe linke Seite!), sondern auch die künstlerische Gestaltung, die uns positiv überrascht: Durch das neue Setting – ein von der Natur zurückerobertes New York! – können Cryteks Grafiker und Leveldesigner nun deutlich kreativer und freier zu Werke gehen als in den Vorgängerspielen. Sumpfgebiete und weitläufige, savannenartige Graslandschaften versprechen außerdem mehr optische Abwechslung und vielleicht auch ein paar spielerische Neuerungen, die das doch sehr vertraute Gameplay ein wenig auffrischen könnten.

Die Zukunft von Crysis ist ungewiss. Ursprünglich war die Marke als Shooter-Trilogie angelegt, doch da ist sich Michael Read nun nicht mehr so sicher: „Natürlich kündige ich jetzt kein **Crysis 4** an oder so, aber das Universum ist mittlerweile auf eine solche Größe angewachsen, dass wir damit [nach **Crysis 3**] in alle möglichen neuen Richtungen gehen können." Ob das nächste **Crysis** dann immer noch als klassisches Vollpreisspiel erscheinen würde? Immerhin schlägt Crytek mit seinem zweiten, derzeit laufenden Projekt eine völlig neue Richtung für die Firma ein: **Warface**, Cryteks erster Free2Play-Shooter. Wie, den kennen Sie nicht? Na, dann blättern Sie mal um auf die nächste Seite. ❏

„Optisch und spielerisch dem Vorgänger ein ganzes Stück voraus."

Peter Bathge

Meine Meinung zu **Crysis 3** hatte ich mir eigentlich schon vor der Reise nach Frankfurt zurechtgelegt: „Crytek geht auf Nummer sicher: Das wird mehr ein Add-on als ein echter Nachfolger!" Wenn das mal kein Beweis dafür ist, dass Vorurteile nicht immer stimmen müssen: Der Abschluss der **Crysis**-Trilogie präsentierte sich bei unserem Besuch befreit von vielen kleinen Schwächen des Vorgängers. Manches davon, wie die spannenderen Bosskämpfe, die emotionalere Handlung oder die optisch extrem unterschiedlichen sieben Regionen, existierte dabei nur in den Beschreibungen der Crytek-Mitarbeiter. Doch die größere Bewegungsfreiheit in den Levels und die überlegene Grafikqualität der PC-Version ließen sich schon in der gespielten Mission beobachten. Super! Ein bisschen Feintuning darf Crytek dem Spiel aber ruhig noch angedeihen lassen: Die neue Hacken-Funktion und das geänderte Upgrade-System wirken noch nicht ganz rund.

EINDRUCK **SEHR GUT**

„Crysis 3 könnte der beste Teil der gesamten Reihe werden."



Felix Schütz

Natürlich bleiben die großen Überraschungen erst mal aus: **Crysis 3** setzt auf bewährte Spielmechaniken, der Grafikstil ist bekannt, das Feeling erinnert an den zweiten Teil. Und doch wirkt **Crysis 3** auf mich frischer und verlockender als sein Vorgänger! Das liegt an den offeneren Levels, die mich zum Erkunden einladen, vor allem aber an dem vielversprechenden Setting: Das eher dröge (weil realistische) New York aus dem Vorgänger ist nun einer verwitterten, unberechenbaren Geisterstadt gewichen, das sorgt für unerwartete, beklemmend schöne Bilder. Vor allem in der PC-Fassung, die einige Effekte auffährt, bei denen es mir schon Angst und Bange um meine Grafikkarte wird – was für eine beeindruckende Optik!

GENRE: Ego-Shooter
ENTWICKLER: Crytek
PUBLISHER: Electronic Arts
TERMIN: Februar 2013

EINDRUCK **SEHR GUT**

Von: Felix Schütz

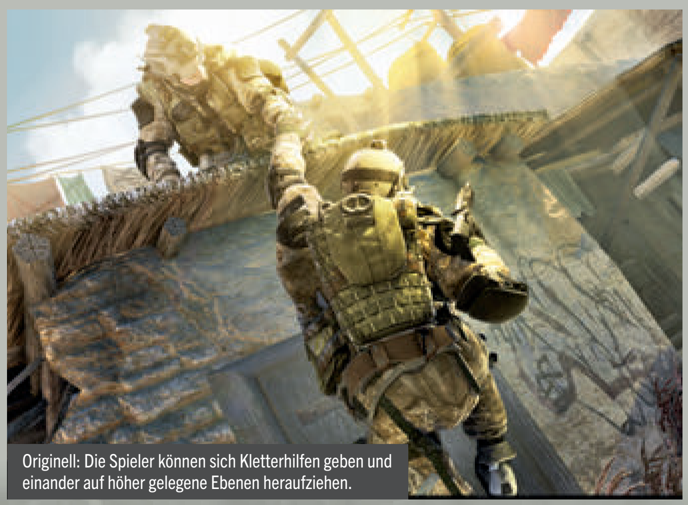
Im Team gegen die feindliche KI-Übermacht: Die Koop-Einsätze bilden das Herzstück von Cryteks **Warface**.

Cryteks erstes Free2Play-Projekt könnte den Shooter-Markt kräftig durchrütteln.

Warface

In Russland ist der Militärshooter **Warface** bereits erhältlich, in China läuft die Beta-Phase. Warum dort und nicht hier? Weil in diesen Ländern ein Bezahlmodell besonders beliebt ist: Free2Play. Und **Warface** ist so ein Spiel – man kauft es nicht im Laden, sondern lädt es gratis herunter. Spielen ohne Abo, ohne Festpreis. Das ist nicht ungewöhnlich, sehr wohl aber die Tatsache, dass **Warface** von Crytek stammt – den Schöpfern von **Far Cry** und der **Crysis**-Reihe.

Crytek sieht im Free2Play-Modell seine Zukunft, da die Firma in den vergangenen Jahren massiv mit Raubkopien zu kämpfen hatte – dadurch gingen den Entwicklern wichtige Einnahmen verloren. Nun fährt das Studio einen doppelten Kurs: In Frankfurt wird **Crysis 3** als klassisches Spiel zum Vollpreis entwickelt. Bei der Tochterfirma Crytek Kiev hingegen schraubt ein neues Team am Free2Play-Shooter **Warface**. Der soll noch in diesem Jahr in Deutschland erhältlich sein, wir haben ihn schon mal Probe gespielt.



Originell: Die Spieler können sich Kletterhilfen geben und einander auf höher gelegene Ebenen heraufziehen.

Warface ist vollständig auf seinen Mehrspieleraspekt ausgelegt, eine Solo-Kampagne gibt's also nicht. Bei Spielstart loggen Sie sich mit Ihrem Account ein, den Sie über Gface angelegt haben, ein von Crytek mitfinanziertes Portal für Online-Spiele. Danach finden Sie sich in einem Menü wieder, von wo aus Sie Ihre Charaktere verwalten, Mitspieler suchen und Matches auswählen. Es gibt zwei Spielweisen in **Warface**, eine davon ist naheliegend: PvP, also Spieler-gegen-Spieler-Gefechte. Diesen Modus konnten wir noch nicht ausprobieren, doch wir vermuten hier zumindest für den Launch wenig mehr als klassische Deathmatch-Variationen.

Was wir jedoch selbst spielen durften: PvE-Missionen, also kooperative Einsätze, die wir mit anderen Spielern gegen KI-Gegner bestreiten. Die Levels sind für fünf Spieler ausgelegt, die möglichst klug im Team zusammenarbeiten müssen, um nicht im Kugelhagel draufzugehen. Interessant: Crytek bietet nicht alle PvE-Missionen auf einen Schlag an, sondern lässt sie regelmäßig durchwechseln. Das bedeutet, an manchen Tagen werden bestimmte Einsätze spielbar sein, während andere ans Ende des Missionsturnus wandern. Die Entwickler versprechen zudem Langzeitspielspaß durch stetigen Levelnachschub.

Zu Beginn wählt der Spieler eine von vier Klassen: Rifleman, Medic, Engineer und Sniper. Ersterer teilt mit schweren Gewehren aus und kann seine Mitspieler mit Munitionspaketen unterstützen. Der Medic ist für Heilung zuständig und setzt auf Schrotflinten für den Kampf aus kurzer Distanz. Engineers können die Rüstung von Mitspielern reparieren – die Panzerung dient ihnen als eine Art zweiter Lebensbalken. Und der Sniper bedarf keiner Erklärung – er ist ein Scharfschütze, feuert auf große Distanz, so wie man's aus zig anderen Shootern kennt.

Wir finden: Eine ziemlich herkömmliche Auswahl, die Crytek da zum Release anbietet, etwas kreativer hätte es ruhig sein dürfen! Immerhin: Alle Klassen darf man nicht nur mit Waffen, sondern auch mit Items individualisieren, darunter Helme, Jacken, Stiefel und Handschuhe. Die Klamotten sind nicht nur Kosmetik, sondern bieten auch verschiedenste Boni.

In unserer ersten Koop-Mission sind wir mit unserem Team auf

Wer im Rennen die F-Taste drückt, schlittert lässig über den Boden, kann so etwa Feinde überraschen oder unter Hindernissen hindurchrutschen.

Alle Klassen darf man mit Waffen und Rüstungsteilen anpassen. Das Zeug lässt sich erspielen oder im Ingame-Shop kaufen – hoffentlich ist das fair ausbalanciert!

Falls ein Spieler im Kampf fällt, kann er sich von Kameraden aufrichten lassen. Alternativ darf man auch gegen Echtgeld eine Wiederbelebung kaufen.

Jede Koop-Mission ist in Abschnitte unterteilt. Man versucht stets, den nächsten Checkpoint zu erreichen. Am Ende muss das Team in den rettenden Heli eilen.

einer Straße unterwegs, werden dabei aber von KI-Feinden eingekesselt. Während wir in Deckung gehen, greift uns ein Hubschrauber an. Diesen müssen wir mit Raketenwerfern vom Himmel holen, die allerdings an verschiedenen Punkten im Level spawnen, sodass wir immer wieder unsere Deckung verlassen müssen, um die Waffen aufzusammeln. Dabei geraten wir so heftig unter Beschuss, dass wir einmal ins Gras beißen – zum Glück haben unsere Mitspieler aber dann noch ein paar Sekunden Zeit, um uns schnell wiederzubeleben, andernfalls würden wir erst wieder am nächsten Checkpoint respawnen.

Warface borgt sich einige Features aus Crysis 2 und 3: Wenn wir im Rennen etwa die F-Taste drücken, wirft sich unser Charakter auf den Rücken und schlittert lässig unter Hindernissen hindurch. Zudem dürfen wir an manchen Stellen klettern. Auch bei den Waffen ist Cryteks Handschrift spürbar: Per Tastendruck öffnet sich ein Menü, in dem man die Knarren modifizieren darf – Zielfernrohre, Schalldämpfer und dergleichen werden exakt so montiert wie in **Crysis**.

Die zweite Koop-Mission fällt etwas beengter aus. Hier kämpfen wir uns mit vier Kumpels durch ein Slumviertel. Die Action führt uns durch Kanäle, über Sportplätze und auf eine Gleisanlage, in der wir uns zwischen Güterwaggons heftige Schusswechsel liefern. Der gesamte Einsatz ist streng geskriptet: Gegner spawnen an vorgegebenen Positionen und auch wir haben keine Möglichkeit, vom Missionspfad abzuweichen. Dieses starre Design – Nörgler mögen hier „Schießbude!“ rufen – wird mit einer aggressiven KI gewürzt: Die Gegner kommen mit Anlauf auf uns zu, feuern aus allen Rohren. Das ist nicht schlau, aber fordernd! Hin und wieder schickt uns die KI auch einen stark gepanzerten Gegner entgegen, der einen Schild vor sich herträgt – ohne Teamarbeit ist dieser Brocken kaum zu schaffen. Trotzdem fühlt sich die Action weniger taktisch an als etwa **Crysis 1** – in **Warface** steht der Ballerspaß im Vordergrund. Peter Holzapfel, der Produzent des Spiels, beschreibt die Koop-Einsätze als „Action-Fix für zwischendurch“.

Wer bei Free2Play noch an grafisch billige Spielchen denkt, sollte langsam mit der Zeit gehen: **Warface** sieht genauso gut aus wie ein hochwertiges Vollpreisspiel. Die Gamescom-Demo lief zudem nur auf mittleren Grafikdetails, das fertige Spiel dürfte optisch also noch mehr zu bieten haben – immerhin arbeitet auch in **Warface** die moderne CryEngine 3. Die Entwickler betonen aber, dass das Spiel nicht nur Top-Rechner fordern, sondern auch auf kleinen PCs flüssig laufen soll – schon eine alte Geforce 8800 soll für niedrige Einstellungen genügen.

Das Preismodell für Deutschland hat Crytek noch nicht genau festgelegt. Sicher ist: **Warface** wird sich über einen Ingame-Shop finanzieren. Dort soll es Komfort-Boni wie Erfahrungspunkte-Booster oder eine schnellere Wiederbelebung zu kaufen geben. Crytek ist sich aber bewusst, dass „Pay2Win“-Käufe hierzulande stark in Verruf sind – man soll daher alle relevanten Spielinhalte erspielen können, ohne dafür Geld ausgeben zu müssen. Hoffentlich sind das keine leeren Versprechungen! ❑

„Ein unkomplizierter Free2Play-Shooter in Crytek-Qualität? Gerne!“

Felix Schütz

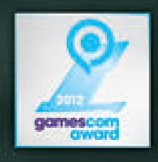


Aus zwei Dingen mache ich mir überhaupt nix: Militärspiele und Free2Play. Trotzdem hat mir **Warface** beim ersten Anspielen gut gefallen! Die Waffen haben Wums, die Soundeffekte krachen, die Action ist schnell und fetzig – ideal für ein paar Koop-Runden am Feierabend. Klar, das Geballer ist nicht originell, aber eben mit der Crytek-typischen Sorgfalt und Edel-Optik umgesetzt. Etwas Sorgen macht mir aber das Free2Play-Modell. Ich hasse es, wenn ich keine Kontrolle über meine Kosten habe oder Kleinzeug nachkaufen muss, um dauerhaft Spaß zu haben! Da muss Crytek viel Fingerspitzengefühl beweisen, denn mit Pay2Win-Modellen kann ich mich einfach nicht anfreunden – und ich glaube, mit dieser Meinung stehe ich nicht alleine da.

GENRE: Ego-Shooter
PUBLISHER: Trion Worlds
ENTWICKLER: Crytek
TERMIN: 2012

EINDRUCK **GUT**

DER ABRÄUMER DER GAMESCOM!



BEST CONSOLE GAME
XBOX 360
DISHONORED
DIE MASKE
DES ZORNS



BEST OF GAMESCOM
DISHONORED
DIE MASKE
DES ZORNS



BEST CONSOLE GAME
PS3
DISHONORED
DIE MASKE
DES ZORNS

DISHONORED™

DIE MASKE DES ZORNS

RACHE IST BITTER

12. OKTOBER 2012



JETZT VORBESTELLEN!

DISHONORED.COM

#DISHONORED











Dishonored® © 2012 ZeniMax Media Inc. Developed in association with Arkane Studios. Dishonored: Die Maske des Zorns, Dishonored, Revenge Solves Everything, Arkane, Bethesda, Bethesda Softworks, ZeniMax and related logos are registered trademarks or trademarks of ZeniMax Media Inc. in the U.S. and/or other countries. All Rights Reserved. Unreal® is a registered trademark of Epic Games, Inc. Unreal® Engine, Copyright 1998 – 2012, Epic Games, Inc. All Rights Reserved. Uses Scaleform GFx © 2012 Scaleform Corporation. All rights reserved. Uses Bink Video. Copyright ©1997-2012 by RAD Game Tools, Inc. Windows, the Windows Start button, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies, and "Games for Windows" and the Windows Start button logo are used under license from Microsoft. "PlayStation", "PS3" and "" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "PS3" is a trademark of the same company. All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners. All Rights Reserved.



"DAS WICHTIGSTE SPIEL DES JAHRES!"
GAMONA.DE
GAMEPLAY TRAILER ANSEHEN

Von: Sebastian Stange

Wir spielten ein ganzes Kapitel des Open-World-Krachers. Und liebten es!

Assassin's Creed 3

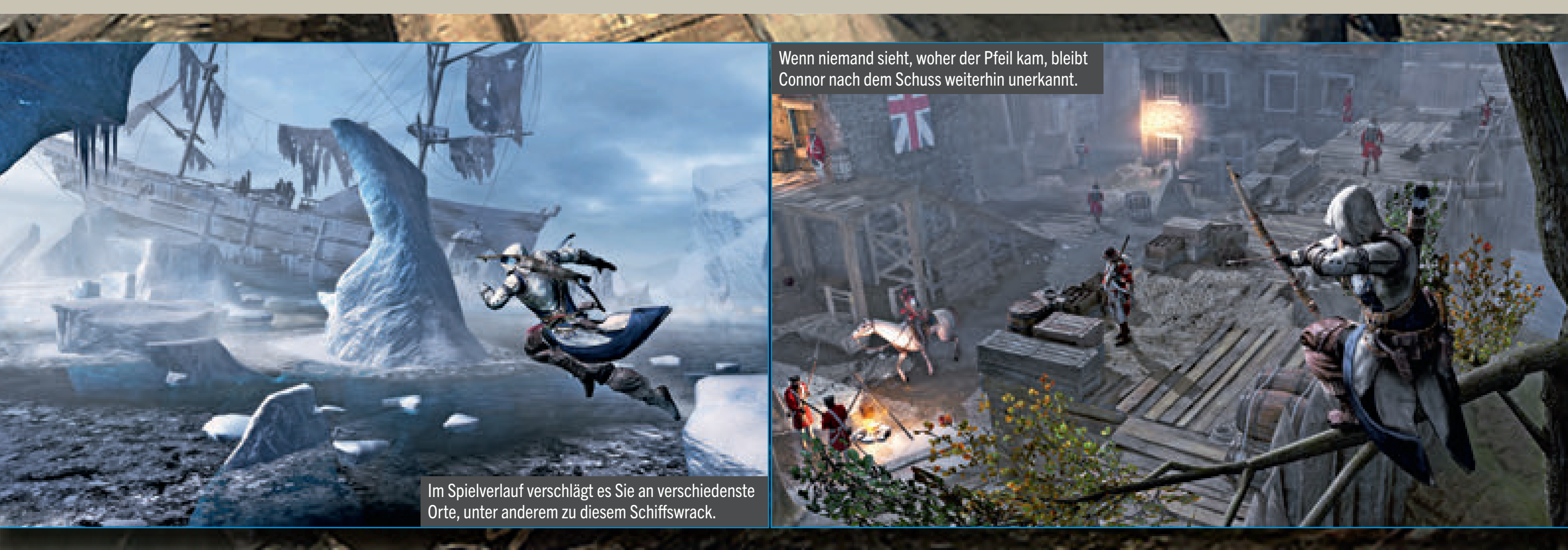
Connor ist im Kampf sehr agil und nutzt sehr wuchtige Moves, darunter viele aus dem Sprint heraus.

Nachdem wir bislang nur kurze Ausschnitte von **Assassin's Creed 3** sehen oder spielen durften, konnten wir nun ein ganzes Kapitel zocken. Endlich erfuhren wir, wie sich der normale Spielverlauf gestaltet, wie die einzelnen Spielelemente ineinandergreifen und wie gut das Setting – das Amerika der revolutionären 1770er Jahre – funktioniert.

Das sechste Kapitel beginnt in einem Gehöft inmitten eines Wäldchens an der Küste. Es gehört Achilies, dem Mentor unserer Spielfigur Connor, und ähnlich wie die Villa in **Assassin's Creed 2** dient es uns als Basisstation. Mit der Zeit können wir das Anwesen weiterentwickeln, und zwar indem wir Nebenmissionen erfüllen und dadurch neue Siedler anlocken. Aus dem beschaulichen Wäldchen wird so allmählich eine lebendige Siedlung mit einem eigenen Wirtschaftskreislauf. Sobald die entsprechenden Spezialisten ansässig geworden sind, können wir Rohstoffe weiterverarbeiten und besondere Waffen für Connor oder Upgrades für sein Schiff herstellen lassen.

Beim Streifzug durch das Umland treffen wir auf eine verletzte Siedlerin. Sie wurde von Wilderern angeschossen, denen wir sogleich eine Lektion erteilen. Das ist eine gute Gelegenheit, die Seil-Pfeile auszuprobieren, die wir zu Beginn des Kapitels erhalten haben. Wir sprinten durch den Wald, balancieren umgekippte Baumstämme entlang und hangeln uns behände von Ast zu Ast. Das ist toll animiert und geht auch gut von der Hand. Wir spielten die PS3-Fassung und freuten uns über das leichte Feintuning bei der Steuerung. Connor bleibt nun beim Sprinten automatisch an Kanten stehen, springt nicht sofort ab. Dazu ist nun ein kurzer Druck auf die Sprung-Taste nötig. Das bewahrt vor ungewollten Stürzen, ohne den agilen Klettereien allzu sehr das Tempo zu nehmen.

Die Wilderer sind dann von den Baumwipfeln aus leichte Beute. Wir rüsten die Seil-Pfeile aus, visieren einen der Typen an, feuern den Pfeil ab und lassen uns per Tastendruck vom Ast fallen. Der Wilddieb baumelt nun im Geäst und niemand hat etwas bemerkt.



Im Spielverlauf verschlägt es Sie an verschiedenste Orte, unter anderem zu diesem Schiffswrack.

Wenn niemand sieht, woher der Pfeil kam, bleibt Connor nach dem Schuss weiterhin unerkannt.

EINE SEEFAHRT, DIE IST LUSTIG

Bei unserer Demo-Session hatten wir auch Gelegenheit, einige Seefahrt-Missionen auszuprobieren. Und die entpuppen sich als herrlich stimmungsvoll und spielen sich angenehm fordernd.

Beim Hafenmeister eines jeden Ortes können wir nicht nur Reiseziele auswählen und unser Schiff aufrüsten, sondern auch zu verschiedenen See-Missionen aufbrechen. Die kommen in zwei Geschmacksrichtungen. Zum einen gibt es Freibeuter-Missionen auf verschiedenen See-Routen, bei denen es diverse Standard-Aufgaben zu erfüllen gibt, etwa den Angriff auf ein großes Schiff oder den Kampf gegen eine Flotte kleiner Boote. Zum anderen gibt es eine Templer-Storyline, die sich über mehrere komplexe Missionen erstreckt.

Im Beispiel untersuchen wir die See vor Martha's Vineyard, wo es immer wieder zu Vorfällen kommt. Wir navigieren uns also zwischen Felsen hindurch und treffen bald auf ein Handelsschiff, das von Freibeutern bedrängt wird. Unter Einsatz unserer Drehblassen (das sind leichte Geschütze, mit denen wir frei zielen können) wehren wie die kleinen Boote ab und geben dem Händler Geleitschutz. Das spielt sich dank der realistisch trägen Schiffssteuerung kniffliger, als es klingt. Nur wenn wir gegen den Wind fahren, sind wir wirklich schnell und alle Kommandos werden mit etwas Verzögerung ausgeführt. Die Soundkulisse ist übrigens phänomenal gut. Vom Knarzen des Schiffs über die Signalpfeifen bis hin zum Geschrei der Mannschaft – hier kommt eine famose Stimmung auf.

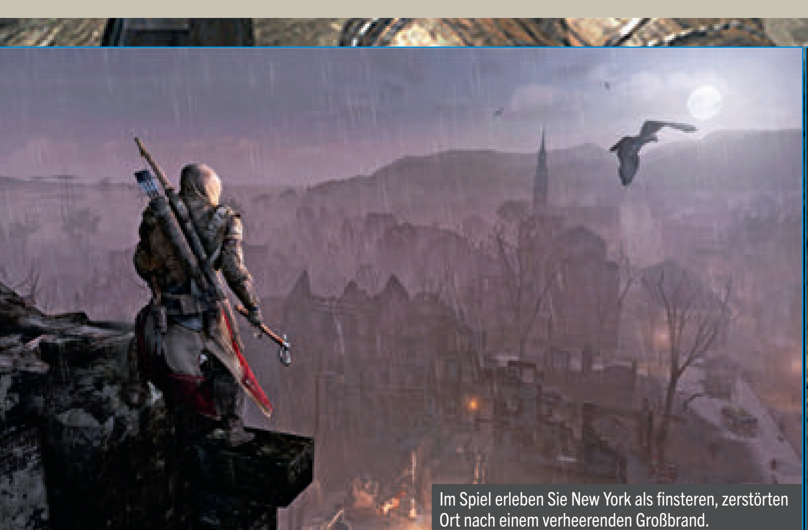

Sie steuern nicht das Schiff, sondern Connor, der das Ruder bedient und Befehle brüllt. Klingt etwas seltsam, macht aber wirklich Spaß!

Nachdem wir ein Minenfeld durchquert haben, indem wir die Minen aus dem Weg schießen und sie dabei auch als Waffe gegen Freibeuter nutzen, entdecken wir plötzlich ein Templer-Fort, wo eigentlich keines sein sollte. Es eröffnet sofort mit Mörsern das Feuer. Das Wasser vor uns sprudelt weiß, wo die Geschosse aufschlagen. Per Tastendruck geben wir den Befehl zur Deckung, wodurch unsere Mannschaft weniger Schaden nimmt, wenn das Schiff beschossen wird. Und da die Drehblassen gegen das Fort nichts ausrichten, kreuzen wir vorsichtig vor dem Fort hin und her und richten die Seiten des Schiffs zum Ziel hin aus. Dann halten wir die Feuertaste der Kanonen gedrückt. Ein weißer Schleier auf dem Wasser zeigt den Schuss-Korridor an. Stimmt er, lassen wir los, Connor ruft „Feuer!" und einen Augenblick später jagt die Mannschaft eine Breitseite auf das Ziel. Wir empfanden die Seefahrt als eines der besten neuen Spielelemente. Das Gameplay ist fordernd, aber stets fair und schlüssig. Und die Rolle als Kapitäns steht Connor besser, als wir es dachten!

Dieser Seil-Pfeil gefällt uns – und die Siedlerin gefällt Connor. Jede Wette, dass sich die beiden im weiteren Story-Verlauf näher kommen? Auf dem Rückweg erlegen wir noch einen Wolf mit unserer Pistole – nicht ideal, die Waffe zerstört den Pelz und das mindert seinen Wert – und stolpern außerdem über einen Typen namens Hinkebein. Er hat ein Holzbein, erzählt interessante Geschichten vom Schatz des Piraten William Kidd und schickt uns auf eine Schnitzeljagd. Wir müssen diverse Leder-Anhänger finden, die irgendwo im umliegenden Gebiet versteckt sind. Haben wir alle aufgesammelt, weist er uns ein Stück in die richtige Richtung. Das Ganze führt dann auf recht lineare Abenteuer-Levels hin, vergleichbar mit den Assassinengräbern in **AC: Revelations**. Aber wir schlagen die Chance aus, denn wir haben genug getrödelt. Zeit, endlich der Haupt-Story des Kapitels zu folgen!

Unsere Hauptaufgabe wird uns von einem verzweifelten Indianer mitgeteilt: Der britische General William Johnson will das gesamte Gebiet seines Stammes aufkaufen. Das muss verhindert werden! Dank Schnellreisesystem stehen wir kurz darauf im Hafen von Boston und treffen dort auf unseren Freund Adam Smith, der uns erklärt, woher Johnson das Geld für den Kauf des Indianerlands nimmt: Er schmuggelt Tee, der im Hafen auf den Schiffen der britischen Ostindien-Kompanie liegt und eigentlich nicht in die Stadt gelangen sollte. Die aufgebrachte Bevölkerung boykottiert die Entladung aus Protest gegen die britische Steuerpolitik. Die Zeichen stehen auf Sturm. Die Bostoner haben genug von den Briten!

Während des Streifzug durch die Stadt staunen wir dann nicht schlecht: Den Entwicklern ist es wieder einmal gelungen, eine absolut fesselnde, authentische Atmosphäre zu erschaffen. Das virtuelle Boston lebt! Insbesondere die hervorragend synchronisierten Passanten, die in einem passend altmodischen Deutsch miteinander plaudern oder vor sich hin murmeln, sorgen für eine tolle Stimmung. Und der Konflikt zwischen Briten und Siedlern wird überall spürbar. An bestimmten Punkten können wir gar selbst wütende Mobs anzet-


Im Spiel erleben Sie New York als finsteren, zerstörten Ort nach einem verheerenden Großbrand.


Zu Beginn des Demo-Kapitels erhält Connor eine neue Waffe von seinem Mentor: den Seil-Pfeil!

Während der Boston Tea Party wehrt Connor britische Soldaten ab, kann aber auch selbst Teekisten ins Wasser werfen.

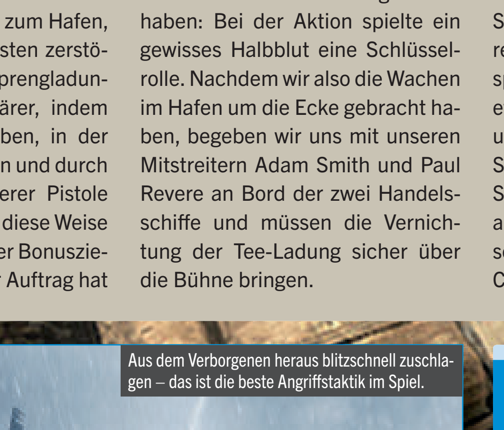
teln, um eine Ablenkung zu schaffen. Anderswo freuen wir uns über kleine Details wie Straßenköter, die wütend die britischen Soldaten verbellen, die uns verhaften wollen.

Bei unserem Spaziergang haben wir immer wieder Gelegenheit, uns in Ereignisse einzumischen. Da jagen etwa Steuereintreiber Leute aus ihren Häusern, was wir verhindern könnten. Doch wir eilen zum Hafen, wo wir zunächst Tee-Kisten zerstören. Das tun wir mit Sprengladungen – oder spektakulärer, indem wir Pulverfässer aufheben, in der Nähe des Tees platzieren und durch einen Schuss mit unserer Pistole hochjagen. Den Job auf diese Weise zu erledigen, ist eines der Bonusziele für die Mission. Jeder Auftrag hat solche Zusatzbedingungen. Alle zu erfüllen, dürfte sich als ganz schön knifflig erweisen und die Spielzeit gehörig verlängern.

Nachdem wir die Tee-Ladungen zerstört und einige Schmuggler bei ihrer Tour durch die Stadt abgefangen haben, ist es Zeit für die Boston Tea Party! Denn was Ihnen die Geschichtsbücher nicht beigebracht haben: Bei der Aktion spielte ein gewisses Halbblut eine Schlüsselrolle. Nachdem wir also die Wachen im Hafen um die Ecke gebracht haben, begeben wir uns mit unseren Mitstreitern Adam Smith und Paul Revere an Bord der zwei Handelsschiffe und müssen die Vernichtung der Tee-Ladung sicher über die Bühne bringen.

Während unsere Helfer die Kisten über Bord werfen, wehren wir immer heftigere Angriffe der Rotröcke ab. Die britischen Soldaten versuchen, die Schiffe zu stürmen, und machen prompt Bekanntschaft mit Connors Tomahawk. Das Kampfsystem wurde dezent angepasst, wirkt nun etwas schneller, wilder und nicht mehr ganz so einfach. Viele starke Moves und Kills lassen sich etwa aus dem Sprint ansetzen und inmitten mehrerer Gegner legt Connor manch spektakuläres Manöver hin. Er packt etwa die Muskete eines Soldaten und schiebt den Lauf kurz vorm Schuss in Richtung eines anderen Soldaten. Doch auf Konter-Manöver allein können wir uns nicht verlassen. Bei manchen Gegnern sollte Connor eher auf Moves setzen, die deren Deckung brechen. Außerdem legen immer wieder Musketenschützen aus der Ferne auf ihn an. Wenn dann gerade ein Gegner in der Nähe steht, lässt der sich packen und als Schutzschild verwenden.

Mit dem Ende der Mission ist Connors Abenteuer noch lange nicht vorbei. John Williams ist noch am Leben und wir haben, obwohl wir über zwei Stunden gespielt haben, dennoch nur einen kleinen Teil des Spiels gesehen. Was wir da erlebten, fühlte sich erfreulich rund und griffig an. Und vor allem: Auch wenn es sich so spielt, wie sich ein **Assassin's Creed** spielen sollte, wirkte es doch herrlich neu und aufregend. Und dieser frische Wind ist ein Segen für die Spielereihe! ❑



Aus dem Verborgenen heraus blitzschnell zuschlagen – das ist die beste Angriffstaktik im Spiel.

„Es ist ein echtes **Assassin's Creed**. Und es ist herrlich neu und anders!“



Sebastian Stange

Spaß hat es gemacht, mit Connor durch die offene Spielwelt der US-Ostküste zu streifen, und gern hätte ich noch einige Stunden weitergezockt. Denn obwohl ich mich ausführlich umsehen konnte, habe ich das Gefühl, viele Facetten des Spiels noch nicht betrachtet zu haben. Doch das Wichtigste ist für mich die Erkenntnis, dass das neue Setting ganz prima funktioniert. Trotz ungewohnt weitläufiger Wildnis, trotz der neuen Schusswaffen und des neuen Settings ist das hier immer noch ein **Assassin's Creed**. Free-Running, spektakuläre Kämpfe, pfiffige Spezialwaffen und Taktiken sowie eine Spielwelt, in der es tausend Sachen zu entdecken gibt und in der die meisten Nebenaufgaben wirklich was bringen. So gehört sich das!

GENRE: Action-Adventure
PUBLISHER: Ubisoft
ENTWICKLER: Ubisoft Montreal
TERMIN: 23. November 2012

EINDRUCK **ÜBERRAGEND**

Angebote gültig ab 19.09.2012. Abgabe nur in haushaltsüblichen Mengen. Irrtümer und technische Änderungen vorbehalten.



*Gratis Song downloaden unter: www.saturn.de/fussballsongs

KEINE MITNAHMEGARANTIE. ANGEBOT GILT NUR, SOLANGE DER VORRAT REICHT.

148 x IN DEUTSCHLAND Und einmal auch ganz in Ihrer Nähe. Wie nah, erfahren Sie unter: www.saturn.de

SATURN

SOO! MUSS TECHNIK

Minecraft-Masche mit mehr Action: Bei Nacht verteidigen die Spieler ihre Festung gegen niedliche Gruselgestalten.

Fortnite

Von: Heinrich Lenhardt

Epic Games wird häuslich: Bauen und ballern mit der nächsten Unreal-Engine.

AUF EXTENDED-DVD
- Trailer zum Spiel

Nicht, dass jemand an der Ballerkompetenz von Epic Games zweifeln wollte, aber Cliff Bleszinski weist zur Sicherheit kurz darauf hin: „Kämpfe, die können wir". Egal ob in Ego- (**Unreal**- und **Unreal Tournament**-Spiele) oder Außenansicht (**Gears of War**-Serie). Dass scharf geschossen wird, ist aber auch der einzige Aspekt des neuen Spiels **Fortnite**, den man als „typisch Epic" bezeichnen würde. Dynamisches Koop-Gameplay statt geskriptete Schlachten, bunte Pixar-Grafikstil-Landschaften statt düstere Weltuntergangsstimmung – und reichlich Inspiration, die man beim Indie-Millionenhit **Minecraft** geschnuppert hat.

Freitagabend in Seattle, im Rahmen der Spielemesse PAX Prime hält Bleszinski mit seinen Epic-Kollegen Tanya Jessen und Pete Ellis seinen Vortrag zu **Fortnite**, einem „kooperativen Sandbox-Überlebensspiel", wie es Jessen bezeichnet. Das Spiel dreht sich um „Kämpfe, Beutejagd, Entdeckung, Bauen und Spaß mit Freunden haben", aber so etwas wie eine Einzelspieler-Kampagnenstory gibt es nicht. Vielmehr wählt man einen Server aus und teilt sich die teilweise zufällig generierte Spielwelt mit anderen Mitstreitern. **Fortnite** hat einen Tag-und-Nacht-Zyklus, bei dem unerfreuliche zombieähnliche Wesen nach Einbruch der Dunkelheit aktiv werden. Solange es hell ist, sammelt der Spieler Rohstoffe und baut sich einen Unterschlupf, der nachts dann verteidigt wird. Im Laufe der Zeit ergattert man bessere Werkzeuge, kann mehr Rohstoffe sammeln und lernt zusätzliche Blaupausen kennen, um seine Festung mit mehr Schikanen auszustatten.

In einem Gameplay-Video wird gezeigt, wie sich eine Spielfigur langsam vorarbeitet: Am 1. Tag mit einer Anfänger-Axt ausgestattet, hackt der Charakter auf Bäume und Bretterzäune ein, um die Ressource Holz zu erbeuten. Damit errichtet man eine klapprige Hütte, um die Nacht zu überstehen. Beim Bauen in der 3D-Welt fällt auf, dass sich mit einem Klick größere Wandstücke setzen lassen, die der Spieler dann im



Verwertbare Rohstoffe, nützliche Ausrüstung und alberne Klamotten: An Beute soll in **Fortnite** kein Mangel herrschen.



Die Städte der **Fortnite**-Welten enthalten Wohnhäuser, Fabriken, Geschäfte und Restaurants. Auch die Monster haben Appetit auf Burger.

INSPIRATIONS-ANALYSE

Unsere Ideen-Zutatenliste zeigt, was sich Epic Games bei anderen Spielen abgeguckt hat und wie sich Fortnite unterscheiden wird.

Minecraft

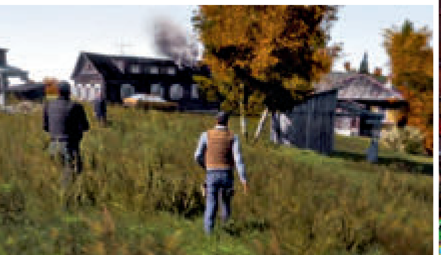
Ähnlichkeiten: Bauen bei Tag und Monsterumtriebe bei Nacht in einer dynamisch generierten Spielwelt. Bei diesem schwedischen Indie-Hit macht **Fortnite** die stärksten Anleihen.
Unterschiede: Minecraft hat simple Klotzgrafik, wenig Gegner und nur ein Minimal-Kampfsystem – in diesen Kategorien dürfte **Fortnite** deutlich mehr bieten.





Team Fortress 2

Ähnlichkeiten: Valve machte Comic-Grafik für kooperative Online-Shooter salonfähig. Seit **Team Fortress 2** haben auch harte Burschen keine Niedlichkeitsberührungsängste.
Unterschiede: Fortnite soll keine Klassen haben, bietet dafür (neben der Action) mehr Spielelemente, eine dynamische Welt und dauerhafte Charakter-Fortschritte.



Day Z

Ähnlichkeiten: Auch diese Modifikation für die Militärsimulation **ARMA 2** bietet Überlebenskampf in einer Zombie-Welt, die man sich mit Dutzenden anderer Spieler teilt.
Unterschiede: Fortnite ist leichter zugänglich, setzt voll auf Kooperation, bietet Bauoptionen und einen gänzlich anderen Grafikstil: buntes Treiben statt Zombie-Tristesse.



Borderlands 1 & 2

Ähnlichkeiten: Shooter-Grundspielprinzip, angereichert mit Rollenspiel-Elementen wie Zufallsbeute oder Charakter-Skills. Kooperativer Online-Spielmodus.
Unterschiede: Borderlands 2 bietet eine Einzelspieler-Kampagne, während **Fortnite** als reines Online-Spiel konzipiert ist. Dafür bietet Epics Neuling dynamisch generierte Welten und Gebäudebauoptionen.



Left 4 Dead

Ähnlichkeiten: Valve, die Zweite: Hier stehen sich vier Spieler ballernd und heilend bei, um möglichst lange gegen eine Zombie-Übermacht zu überleben.
Unterschiede: Left 4 Dead ist auf Geballer in fest vorgegebenen Levels beschränkt. **Fortnite** verspricht mehr Vielfalt durch Ausrüstungs-Upgrades, dynamische Welt, Rohstoff- und Bau-System.

Detail nachbearbeiten kann (etwa Fenster und Türen hinzufügen). Mit einem Vorschlaghammer lassen sich später auch stärkere Baumaterialien wie Ziegelsteine oder Marmor abtragen; die Festung wird größer, robuster, ausgefeilter. Das ist auch nötig, denn die Gegner sind vielfältiger und gefährlicher als die Unholde in **Minecraft**, die vor verschlossenen Türen allenfalls bedrohlich „Buh!" machen können. Als Gegnerbeispiel führte das Epic-Trio den Troll vor, ein eher putziges kleines Kerlchen. Trolle haben wenig Lebensenergie, können aber in Massen zur Bedrohung werden. Am gefährlichsten ist ihre Wuseligkeit, die Winzlinge sind Kletterkünstler, können Ressourcen klauen und sogar Türen öffnen – durch die dann bedrohlichere Gesellen wie die zombieähnlichen Husks strömen.

Bei der Verteidigung ist eine aktive Rolle gefragt, die dank des Waffenaufrüst-Systems sehr spaßig werden könnte. Im Gegensatz zum sehr rudimentären Kampfsystem von **Minecraft** will Epic Games seine langjährige Shooter-Kompetenz ausspielen – und auch ein wenig überraschen. Als Beispiel werden verschiedene Varianten der Armbrust vorgeführt. In der Grundversion schießt sie einen einzelnen Pfeil, doch mit den entsprechenden Ressourcen werten wir ihn zum Dreier-Streuschuss auf. Ein anderes Upgrade verschießt eine Elektrofalle, die alle Gegner in einem bestimmten Radius mit einem Blitz lähmt (und in der Demo unter dem Gejohle der Zuschauer nach ein paar Sekunden liebevoll in Einzelteile zerspringen lässt). Sogar benutzbare Seile lassen sich mit einer Armbrust



Aufgabenverteilung: Während eine Spielerin am Festungsausbau tüftelt, hält ihr ein Mitstreiter per Axteinsatz den Rücken frei.



Der Zeichentrick-Grafikstil erinnert an Pixar-Trickfilme. Die neue Unreal-Engine sorgt für einen hohen Detailgrad und gute Lichtverhältnisse.

EPIC LIEBT PC-SPIELE (WIEDER)

Nach fünf Jahren Konsolen-Liebelei preist Epic Games die Vorzüge von Spiele-PCs.

Epic Games' Design Director ist schwer im „verlorener Sohn"-Modus: „Der PC stirbt niemals … **Fortnite** ist in erster Linie ein PC-Spiel!". Mit solchen Plattform-Bekundungen erntete Cliff Bleszinski viel Publikumsapplaus bei der **Fortnite**-Vorführung in Seattle. Sein Tenor: Wozu auf die nächste Konsolengeneration warten? „Die nächste Generation ist schon hier – in Form des High-End-PCs."

Während eines kurzen Videos über Epics Geschichte möchte man fast die Taschentücher herausholen. Bleszinski über die Jugendjahre des Cliffy B.: „Als ich 17 Jahre alt war und meine eigenen Spiele schreiben wollte, hatte ich keinen Zugang zu einem Super-Nintendo-Entwicklungssystem. Ich war ein Garagenentwickler im Haus meiner Mutter. Aber ich hatte Zugang zu einem PC, darauf machte ich Spiele wie **Jazz Jackrabbit**, als ich aufwuchs."



Cliff Bleszinski im Gespräch mit Fans nach dem **Fortnite**-Vortrag in Seattle. Dabei erinnerte er an die glorreiche PC-Spiele-Vergangenheit von Epic Games, 1994 erschien sein **Jazz Jackrabbit** bei Epic MegaGames.

Die wieder aufgeflammte Liebe hat nicht nur sentimentale, sondern primär geschäftliche Gründe. Die PC-Spiele-Vertriebsplattform Steam hat inzwischen eine Größenordnung erreicht, die für Entwickler wie Epic Unabhängigkeit von herkömmlichen Publishern bedeutet, die physikalische Datenträger produzieren und in den Einzelhandel befördern. Auch die chinesische Internet-Firma Tencent, die im Juni einen Anteil an Epic Games erworben hat, dürfte sich über den PC-Fokus nicht beschweren.

verschießen, sofern diese mit dem Haken-Upgrade aufgewertet wurde. Dabei wird immer wieder betont, dass **Fortnite** nicht nur Action-Fans ansprechen soll, Bleszinski möchte es zum Beispiel auch mit seiner kleinen Nichte spielen können. Zwar ist kein Klassensystem geplant, doch durch unterschiedliche Ausrüstung spezialisieren sich Charaktere auf bestimmte Rollen. Neben Kämpfen gibt es ja Aufgaben wie das Erkunden der Welt, das Sammeln von Rohstoffen und natürlich das Baugewerbe.

Fortnite ist das erste Spiel, das mit der neuen Unreal Engine 4 entwickelt wird. Umso mehr verblüfft der Grafikstil, der auf Cartoon-Charme à la Pixar setzt statt auf düster-detaillierten Realismus. „Wir hatten einen großen Qualitätssprung durch den Engine-Wechsel", meint Pete Ellis, „Mit der neuen Lichtberechnung wirkt alles klarer und knalliger, in der alten Unreal Engine 3 sah die Grafik flacher aus". Laut Ellis waren die Epic-Künstler richtig scharf darauf, sich mal an einem anderen Stil zu versuchen. Ursprünglich war **Fortnite** mit realistisch-gruseliger Grafik geplant, erst im Laufe der Vorproduktion setzte sich der Cartoon-Look durch. Der Epic-Künstler führt einige Schauplätze vor, zeigt Stadtbilder mit ulkigen Oldtimer-Autos, die in den Straßen parken, einen Rummelplatz, Fabrikgebäude, Wohnhäuser, eine Kirche. Die Spielwelt soll zu einem guten Teil zufällig generiert werden, Epic will dynamische Landschaften mit in Handarbeit erstellten Elementen kombinieren.

Ein weiterer Grund für die Niedlichkeit: Die **Unreal**-Erfinder möchten sich ein wenig von anderen Zombie-Spielen distanzieren, weshalb man bei den **Fortnite**-Gegnern auch das „Z"-Wort vermeidet. „Wir wollen noch nicht zu viel verraten, aber lass es uns so sagen: Es waren früher Menschen, aber ihnen wurde das Leben ausgesaugt; eine Infektion breitet sich in der Welt aus", erklärt Bleszinski und fügt an: „Wir wollen nicht in derselben Ecke sein wie das tolle **Day Z**". Mal ganz abgesehen davon: „Wir hoffen, dass die Leute Dutzende, Hunderte von Stunden in unserer Welt verbringen, und wollen, dass sie sich dann denken ‚Das war bunt und spaßig' statt ‚Ich werde mir gleich die Pulsadern aufschlitzen'", nennt Bleszinski einen weiteren Grund, warum der Grafikstil knuffig-bunt und nicht deprimierend-düster ausfällt.

„Das wird kein 60-Dollar-Spiel mit einem 100-Millionen-Marketing-Budget", betont Bleszinski einen weiteren Unterschied zwischen **Fortnite** und Epics **Gears of War**-Spielen, die für die Xbox 360 entwickelt wurden. Irgendwann 2013 soll die geschlossene Beta für **Fortnite** starten, allmählich der Spielerkreis erweitert werden. Dabei will Epic ständig an dem Programm weiterarbeiten, die Reaktionen der Community werden bei der Entwicklung berücksichtigt – bis es dann so weit ist, dass eine offizielle Veröffentlichung ansteht. Über Kosten und Geschäftsmodelle will man noch nicht im Detail reden, aber es riecht stark danach, dass **Fortnite** als preiswertes Download-Spiel veröffentlicht wird. Ungewiss ist auch die Offenheit für User-Mods. Auf der einen Seite bekundete Bleszinski seine Liebe für Mod-Communitys und betonte, **Fortnite** sei eine gute Plattform für kreative Ideen. Aber ob und in welchem Ausmaß Modder an **Fortnite** rumbasteln dürfen, das weiß er auch noch nicht. ❑



Stopp, hier kommt der Sensenmann! Nach Einbruch der Dunkelheit sollten Sie sich besser nicht allein in der Spielwelt herumtreiben.

„Das baut auf: Fortnite wirkt knuffig, kreativ – und gut geklaut!"

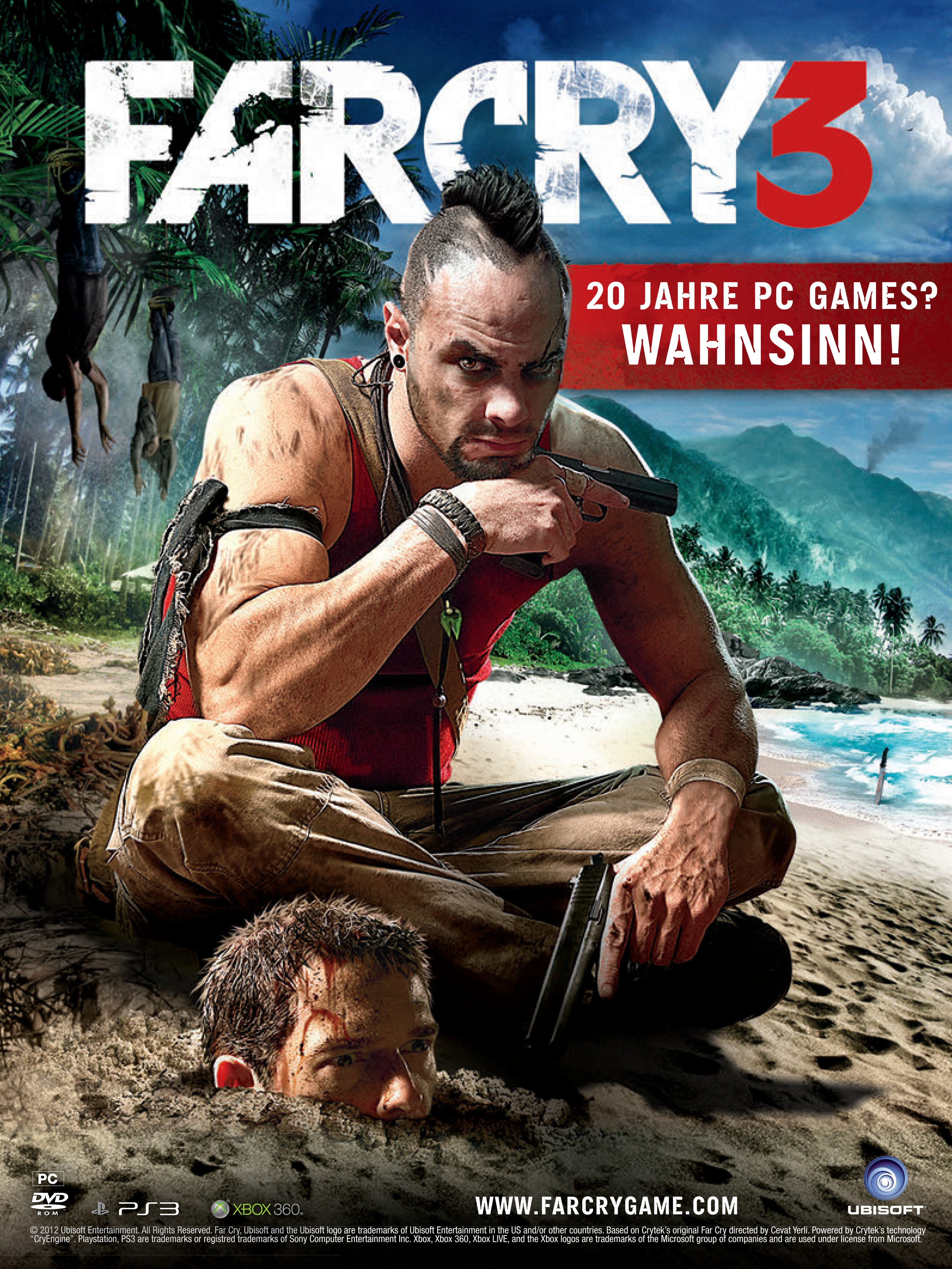
Heinrich Lenhardt



Da schau her: Als Vorzeigespiel für die nächste Unreal-Engine erwartete ich einen Action-Blockbuster mit möglichst realistischer Grafik. Aber bei Epic Games hat man anscheinend viele Pixar-Filme geguckt und fleißig **Minecraft** gespielt, denn das sind die offensichtlichen Vorbilder für Look und Spielgefühl von **Fortnite**. Klingt auf dem Papier auch super: Baustellen-Spielwelt plus Beute- und Ressourcen-Jagd, multipliziert mit handfester Koop-Action (bei aller Liebe zu **Minecraft**: dessen Kampfsystem ist Murks). Aber statt Live-Gameplay bekamen wir bisher nur Video-Häppchen von **Fortnite** zu sehen. Und bei allem Respekt vor Epics Mut, mal etwas anderes zu machen: Da werden schon sehr offensichtlich diverse Inspirationsquellen bemüht.

GENRE: Action
ENTWICKLER: Epic Games
PUBLISHER: Epic Games
TERMIN: 2013

EINDRUCK **SEHR GUT**


FARCRY3
20 JAHRE PC GAMES?
WAHNSINN!
PC
DVD ROM
PS3
XBOX 360
WWW.FARCRYGAME.COM
UBISOFT
© 2012 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Far Cry, Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the US and/or other countries. Based on Crytek's original Far Cry directed by Cevat Yerli. Powered by Crytek's technology "CryEngine". Playstation, PS3 are trademarks or registred trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft.


Unsere Luftunterstützung deckt einen groben Zielbereich mit MG-Salven ein. Relic inszeniert solche Szenen mit großer Detailtreue.

Company of Heroes 2

Von: Felix Schütz

Erstmals gespielt: Unsere Eindrücke von der virtuellen Ostfront

Das fing ja gut an: Unser erster Messetermin auf der diesjährigen Gamescom führte uns in ein kleines, unscheinbares Hinterzimmer, das der Publisher THQ gemietet hatte. Dort aufgebaut: sechs schnurrende PCs, auf denen eine frühe Version von **Company of Heroes 2** lief. Wir zählten damit weltweit zu den ersten Redaktionen, die das Spiel ausprobieren durften.

Mit Company of Heroes hatte Relic 2006 ein erstklassiges Strategiespiel entwickelt, das sich bis heute großer Beliebtheit erfreut. Darauf sind die Entwickler mächtig stolz – und wollen daher für den Nachfolger, der diesmal den Zweiten Weltkrieg an der Ostfront abbildet, keine fundamentalen Änderungen vornehmen. Wer drastische Neuerungen wie in Relics **Dawn of War 2** befürchtet hat, darf also beruhigt sein – das ist immer noch **Company of Heroes**, wie man es kennt und schätzt.

„Rzher Meatgrinder", die erste von zwei Missionen, die wir aus-


Panzer und andere Fahrzeuge sind wie im Vorgänger selten, aber auch besonders effizient.


Soldaten unter Beschuss werfen sich in ihrer Not auf den Boden oder suchen Deckung in der Nähe.

GENERAL FROST: SO FUNKTIONIERT RELICS NEUES COLDTECH-SYSTEM

Im Deutsch-Sowjetischen Krieg kämpften die Soldaten mit extremen Wetterbedingungen. Company of Heroes 2 bildet dies mit einem Kältesystem nach.

In **Company of Heroes 2** können Flüsse und Seen zufrieren. Die Eisschicht 1 bietet Soldaten und Fahrzeugen zunächst einen festen Untergrund, hält aber nicht ewig: Mit der Zeit bilden sich Risse in der Oberfläche – im schlimmsten Fall bricht das Eis ein und lässt Truppen und Panzer in ein kaltes Grab stürzen. Das lässt sich auch taktisch nutzen, etwa indem Sie einen Feindpanzer auf dem Eis nicht direkt angreifen, sondern stattdessen auf den Boden unter dem Fahrzeug feuern lassen.

Auf manchen Karten liegt tiefer Schnee 2, der Soldaten das Vorankommen erschwert. Obendrein hinterlassen Einheiten ihre Fußspuren im Schnee – das ist besonders für den Mehrspielermodus spannend. Lange Märsche sollte man in **Company of Heroes 2** allerdings vermeiden, da Soldaten nun neben ihren Lebensbalken auch eine Temperaturanzeige besitzen – sinkt die auf null, erfriert die Einheit. Daher können Kampf-Ingenieure auf vielen Freiflächen Lagerfeuer 3 errichten, die dann im kleinen Radius Wärme spenden. Alternativ können sich Truppen in Gebäuden vor der Kälte schützen. Etwas unlogisch: Feindliche Lagerfeuer müssen zunächst erobert werden, bevor man sie für die eigenen Truppen nutzen kann.


1. Gefrorenes Wasser


2. Tiefer Schnee


3. Erfrierung und Wärme

probieren dürfen, ist recht simpel gestrickt. Wir kommandieren eine Handvoll sowjetischer Soldaten durch ein verschneites Dorf, in dem sich deutsche Nazi-Truppen verschanzt haben. Sofort fällt uns eine der wichtigsten Neuerungen auf: Truesight, ein neues System, das die Sichtlinien aller Einheiten realistisch berechnet. Auf diese Weise wird der Nebel des Krieges nur noch an den Stellen aufgedeckt, wo die eigenen Einheiten auch wirklich etwas sehen können – ein großer Unterschied zu vielen anderen Strategietiteln, da man die Umgebung nun noch genauer berücksichtigen muss. Wie im ersten **Company of Heroes** oder **Dawn of War 2** schicken wir unsere wenigen Truppen von Deckung zu Deckung, richten ihre Blickfelder aus, lassen sie einander Feuerschutz geben. Neu: Einheiten können nun über niedrige Deckungen hinwegspringen, allerdings muss man dazu ein eigenes Bewegungskommando aus der Aktionsleiste auswählen – das wirkt noch ein bisschen umständlich.

Auf einem Dorfplatz entbrennt das erste Feuergefecht: Ein deutsches MG nimmt unsere Einheiten unter Beschuss, einer der Soldatentrupps wirft sich im Unterdrückungsfeuer verzweifelt in den Schnee und verweigert nun unsere Befehle. Wir schicken daher schnell eine zweite Einheit los, umgehen den Schussbereich des deutschen MGs und heben die Stellung mit einer gut platzierten Granate aus. Wenig später erreichen wir einige Holzhütten, in denen sich weitere Wehrmachtssoldaten verschanzt haben. Mit normalen Angriffen sind die Gebäude schwer zu knacken, doch dafür haben wir einen Trupp Ingenieure dabei, die mit Flammenwerfern ausgerüstet sind. Damit fackeln sie die leicht entzündlichen Hütten einfach ab, sodass die deutschen Soldaten in Panik die Flucht ergreifen – da wir unsere übrigen Einheiten aber klug vor dem Haus positioniert haben, kommen die Gegner nicht weit.

So arbeiten sich unsere Truppen weiter durch das Dorf vor. Hin und wieder starten die Deutschen auch geskriptete Gegenangriffe, woraufhin wir bestimmte Stellungen für kurze Zeit verteidigen müssen. Gegen Ende der Mission können wir sogar Luftunterstützung anfordern und Zielgebiete mit schwerem MG-Feuer überziehen. Effektiv und sehenswert, aber gleichzeitig auch erschreckend realistisch.

In unserem zweiten Demo-Einsatz „Battle for Moscow" erwartet uns ein völlig anderer Missionsaufbau. Hier kämpfen wir gemeinsam mit einem KI-Spieler gegen zwei feindliche Computergegner. Da merkt man also deutlich, dass Relic die gute Skirmish-KI auch in der Kampagne verwendet. Das Ziel dieses Auftrags: Wir sollen die in Zonen unterteilte Karte einnehmen und das Gebiet gegen den Feind verteidigen, um so fortwährend Punkte zu sammeln. Wer mehr Gebiete erobert, bekommt mit der Zeit mehr Punkte gutgeschrieben – zwei Fortschrittsbalken zeigen, welche Partei vorne liegt.

Auf dieser Karte lernen wir auch eine neue, zentrale Spielmechanik kennen: das „Coldtech" getaufte System, das Winter und Kälte in **Company of Heroes 2** simuliert. Immerhin war der Deutsch-Sowjetische-Krieg an der Ostfront nicht zuletzt aufgrund der brutalen Temperatur- und Wetterverhältnisse einer der tragischsten Konflikte in der Menschheitsgeschichte. Und so

Relics Essence Engine 3.0 rendert aufwendige Partikel- und Raucheffekte und stellt jeden Soldaten selbst aus nächster Nähe mit enorm vielen Details dar.

funktioniert das System im Computerspiel: Sobald wir unsere Fußsoldaten durch die Wildnis schicken, erscheint neben ihren Lebensbalken ein kleines Thermometer. Sinkt es auf null, droht unseren Mannen der Erfrierungstod. Um das zu verhindern, können wir mit unseren Ingenieuren fast überall provisorische Camps mit Lagerfeuern errichten, insofern wir das Gebiet auf der Karte bereits erobert haben. An diesen Rastplätzen füllt sich die Wärmeanzeige unserer Einheiten dann schnell wieder auf. Zusätzlich können wir Soldaten auch in Gebäuden stationieren oder sie im Truppentransporter durch die Gegend fahren, auch das schützt vor dem Erfrieren. Zu Fuß sind die Soldaten aber nicht nur der Kälte ausgesetzt, sondern sie werden beim Waten durch den tiefen Schnee auch deutlich verlangsamt – für längere Truppenmärsche sollte man daher unbedingt den Bau eines Lagerfeuers einplanen.

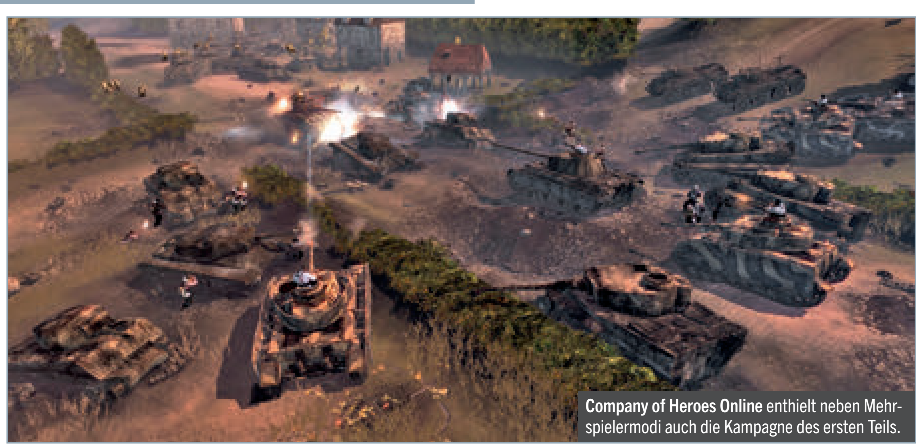
Eine weitere Besonderheit des Coldtech-Systems: Flüsse und Seen können zufrieren. Diese Eisflächen darf man dann taktisch nutzen, etwa als Abkürzung oder als improvisierten Fluchtweg. Aber: Eis kann auch einbrechen, etwa durch Beschuss oder durch zu viele Truppenbewegungen an derselben Stelle. Schwere Panzer sind natürlich besonders gefährdet. Im schlimmsten Fall versinken die kostbaren Truppen im eiskalten Wasser – der Spieler muss daher stets Risiko und Nutzen abwägen. Beim Anspielen konnten wir das Eis bereits zu unserem Vorteil nutzen, allerdings war das System noch nicht fehlerfrei – Handgranaten unserer Soldaten kratzten die Eisoberfläche beispielsweise überhaupt nicht an, das wirkte noch ein wenig unrealistisch.

Um möglichst viele Zonen zu erobern, können wir in dieser Mission erstmals Gebäude bauen und neue Einheiten anfordern. Dazu müssen wir aber erst Ressourcen-Punkte auf der Karte einnehmen, mit denen wir den Rohstoff Arbeitskraft verdienen. Zusätzlich müssen unsere Ingenieure kleine Depots errichten, die uns fortwährend zwei weitere Rohstoffe (Treibstoff und Munition) bescheren. Da wir diese Depots überall bauen können, also auch am Kartenrand hinter unserer Verteidigungslinie, macht dieses System noch einen weniger spannenden Eindruck als im Vorgänger. In diesem musste man nämlich noch stärker expandieren, um verschiedene Ressourcenpunkte auf der Karte zu erobern, und dabei die eigenen Nachschubwege sichern. Relic erklärte aber auch, dass das neue System längst nicht fertig sei – unsere Demo-Version sei in

WAS WURDE EIGENTLICH AUS COMPANY OF HEROES ONLINE?

Ein Blick auf Relics gescheitertes Free2Play-Projekt.

Mit **Company of Heroes Online** hatte Relic große Pläne. Es handelte sich im Grunde um eine Free2Play-Variante des ersten Teils, der aber um einige Features wie Heldeneinheiten, einen Kommandobaum und Ausrüstung erweitert wurde. Natürlich gab es auch eine Art Ingame-Shop, wo sich die Spieler zusätzliche Boni kaufen konnten. Die offene Beta des Spiels startete am 2. September 2010, doch zu einem Release kam es nicht mehr: Im Zuge weitreichender Umstrukturierungen stellte Publisher THQ das Projekt am 31. März 2011 ein. Besonders ärgerlich: In der Beta war es bereits möglich, für echtes Geld virtuelle Währung zu kaufen – ohne eine Möglichkeit auf Rückerstattung. Wer also bereits investiert hatte, sah sein Geld nicht wieder.



Company of Heroes Online enthielt neben Mehrspielermodi auch die Kampagne des ersten Teils.



Mit Flammenwerfern räuchern Ingenieure besetzte Gebäude aus – die Holzhütten brennen lichterloh.



Die Story der Kampagne konzentriert sich auf den militärischen Aspekt des Ostfront-Krieges. Die Zivilbevölkerung spielt hier also keine Rolle.



Trotz Tiefschnee: Fahrzeuge und Fußsoldaten in Transportern sind vor der Kälte geschützt.

dieser Hinsicht nur ein Testlauf. Am Ressourcenmanagement kann sich also noch vieles ändern.

Auch der Basisbau wirkte noch nicht ganz ausgereift. Die russischen Gebäude – kleine Bunker und Holzverschläge – lassen sich beispielsweise nur schwer voneinander unterscheiden, zumal sie zusätzlich noch mit einer Schneeschicht bedeckt sind, wodurch sich die Gebäude kaum von der Umgebungsgrafik abheben. Es war außerdem nicht immer ersichtlich, wo man ein Gebäude errichten darf und wo nicht. Das Interface gibt hier einfach noch nicht genügend Feedback.

Nachdem die ersten Hürden beim Basisbau genommen sind, arbeiten wir endlich auf das Missionsziel hin. Unsere Truppen sichern die Gebiete auf einem Teil der Karte, die Einheiten unseres KI-Kameraden konzentrieren sich hingegen auf ihren Part. Zwischenzeitlich schicken wir einen Scharfschützen in einen Hochstand auf der Kartenmitte, von wo aus er – dank Truesight-Sichtliniensystem – einen guten Überblick über Feindbewegungen hat.

Schließlich drängen wir den Gegner in seine Hälfte der Map zurück: In einer zerbombten Stadtkulisse kommt es zum Häuserkampf, den wir aber für uns entscheiden können. Zwar hat der Gegner mit seinen Panzern zunächst einen leichten Vorteil, da er die Stahlkolosse einfach über kleine Mauern (und unsere Truppen dahinter) hinwegrollen lässt, doch wir begegnen den Tanks mit unseren Ingenieuren, die wir mit Flammenwerfern ausgestattet haben. In den engen Straßen haben unsere Fußtruppen zudem einen Beweglichkeitsvorteil und können Deckung besser ausnutzen – so gewinnen wir auch diese Schlacht.

Relic präsentierte uns das PC-exklusive Company of Heroes 2 nur mit mittleren Grafikeinstellungen und unter DX9. Das fertige Spiel soll weitaus mehr Details und DX11-Support mit modernen Effekten bieten. Doch auch so macht der Titel bereits einen optisch runden Eindruck: Die frei zoombare Kamera zeigt beispielsweise die fein modellierten und realistisch animierten Rotarmisten bis ins letzte Detail. Auch die Waffen- und Explosionseffekte wirken sehr glaubhaft, besonders wenn Teile der Umgebung zu Bruch gehen oder Feuer fangen. Pixelige Schatten und einige recht polygonarme Umgebungsgrafiken fallen da im Eifer des Gefechts kaum ins Gewicht, immerhin spielt man **Company of Heroes 2** stets aus einer rausgezoomten Perspektive – eben genau so, wie man es vom exzellenten Vorgänger gewohnt ist. ❑



In der Kampagne steuert der Spieler nur die sowjetischen Truppen. Im Mehrspielermodus darf man auch aufseiten der Deutschen in die Schlacht ziehen.

„Flotte Strategie und fordernde Taktik in bewährter Relic-Qualität"

Felix Schütz

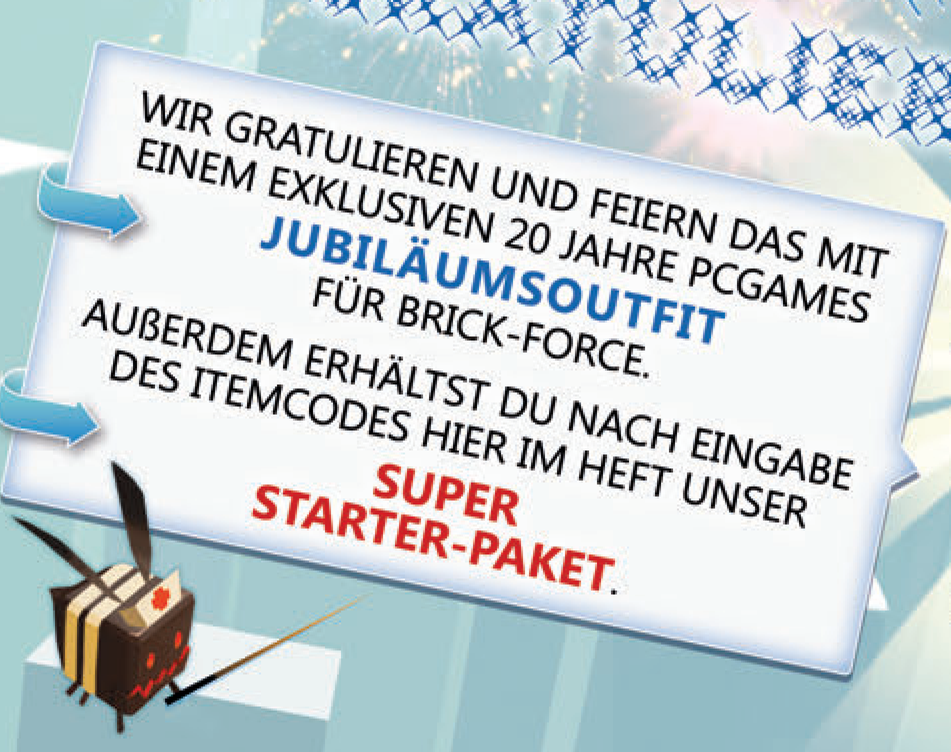


Fürs Protokoll: Ich bin wahrlich kein Fan von Weltkriegsszenarien und blühe auch sicher nicht bei dem Gedanken auf, den brutalen Ostfront-Konflikt nachzuerleben. Doch das ist mein persönlicher Geschmack. Objektiv betrachtet macht das Gameplay natürlich einen guten und durchdachten Eindruck – **Company of Heroes 2** verspricht ein gewohnt starker Mix aus zugänglicher Strategie und tiefgängiger Taktik zu werden. Löblich finde ich auch, dass Relic gar nicht erst versucht, das Konzept zwanghaft umzukrempeln, sondern es „nur" um gute Ideen wie das Truesight- und Coldtech-System erweitert und das Ganze optisch stark aufpoliert. Vor allem im Mehrspielermodus dürfte **Company of Heroes 2** damit mächtig einschlagen.

GENRE: Echtzeit-Strategie
ENTWICKLER: Relic
PUBLISHER: THQ
TERMIN: 2013

EINDRUCK **SEHR GUT**


Brick-Force
BUILD SHARE PLAY
www.brick-force.com/pcgames



FREE TO PLAY









REGISTRIERE DICH JETZT AUF
www.brick-force.com/pcgames
SPIEL AUF HEFT-DVD
SOFORT SPIELBAR





© 2012 EXE GAMES INC., ALL RIGHTS RESERVED. © 2012 INFERNUM PRODUCTIONS AG. ALL RIGHTS RESERVED.
INFERNUM IS THE AUTHORIZED BRICK-FORCE OPERATOR AND PUBLISHER.



Sieht aus wie **Diablo 2** und spielt sich auch so: Gegner totklicken und Beute sammeln – das funktioniert ähnlich wie im Vorbild.

Deadpool ist eine von rund 20 spielbaren Helden-Klassen in **Marvel Heroes**. Derzeit ist nicht geplant, auch als Schurke spielen zu können, Sie sind also immer als Guter unterwegs.

Marvel Heroes

Von: Felix Schütz

Diablo trifft auf die großartige Marvel-Lizenz – ein Free-2Play-Projekt für Hardcore-Spieler.

Natürlich wird **Marvel Heroes** zunächst keinen leichten Stand haben. Hack&Slay-Titel gibt's reichlich auf dem Markt, Online-Rollenspiele sowieso, Superhelden hat man auch schon häufiger gesehen und Free-2Play haftet immer noch der Ruf des Billigen an. Warum sollte man **Marvel Heroes** auf dem Schirm haben? Weil eben – wie so oft – mehr dahintersteckt! Das fängt schon bei dem bekannten Projektleiter an.

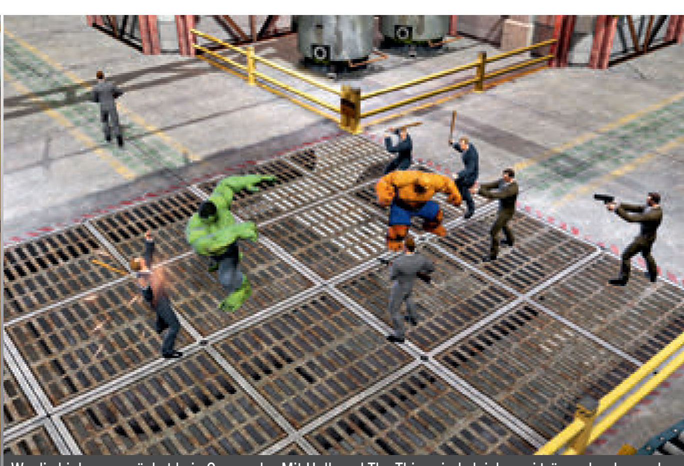
Den Namen David Brevik dürfte zumindest jeder **Diablo**-Fan kennen: Brevik war Gründungsmitglied von Blizzard North, Miterfinder der **Diablo**-Reihe und verantwortlich für viele Spielsysteme der ersten beiden Teile! Nach dem gescheiterten Projekt **Hellgate: London** zog er sich einige Jahre zurück – nur um mit einem neuen Entwicklerteam zu seinen Wurzeln zurückzukehren.

Breviks neues Projekt heißt **Marvel Heroes**, ein Superhelden-Action-RPG, das die Marvel-Lizenz in vollen Zügen auskostet. Hier spielen Sie nicht irgendeinen Helden, sondern die Ikonen aus Comics und Filmen: Hulk, Iron Man, Wolverine, Daredevil, Captain America und viele mehr – rund 20 Helden sind angekündigt, weitere sollen folgen.

Für die Story wurde der bekannte Comic-Autor Brian Michael Bendis angeheuert, der eine neue Handlung für das Spiel geschrieben hat.



Marvel Heroes kombiniert klassisches Hack&Slay-Gameplay im **Diablo**-Stil mit dem offenen Ansatz eines MMOGs – wer mag, kann alleine oder mit vielen anderen Leuten zusammenspielen.



Wo die hinhauen, wächst kein Gras mehr: Mit Hulk und The Thing sind gleich zwei träge, aber besonders kräftige Nahkampfklassen im Angebot, die dem Barbaren aus **Diablo 2** am nächsten kommen.

▲ Neben instanzierten Gebieten gibt es auch öffentliche Combat Zones, in denen sich alle Spieler an zufällig auftretenden Quests und Events beteiligen können.

◀ Auch wenn die Levels noch ein wenig trist und leblos wirken, können sich zumindest die schicken Kampfeffekte –hier ein Angriff von Human Torch – sehen lassen. Das Spiel verwendet die Unreal Engine 3.

Sie erzählt von Doctor Doom, der in den Besitz des kosmischen Würfels gekommen ist und nun die Welt bedroht – darum müssen die Marvel-Helden einschreiten und den Doktor fachgerecht vertrimmen. Die Story wird in einer Stunde an Motion-Comics erzählt – teilanimierte Sequenzen, von erfahrenen Zeichnern entworfen und mit guter Sprachausgabe untermalt. Trotzdem ist **Marvel Heroes** kein Solo-Titel, sondern ein Online-Rollenspiel! Zwar gibt es keine offene Spielwelt, doch in die Levels passen reichlich Leute rein. Brevik erklärt: „Stell's dir einfach so vor: Du spielst **Diablo 2**, aber nicht allein, sondern mit 25 Leuten gleichzeitig." Auch Gildensupport, Freundeslisten, PvP und einfach alles, was ein vollwertiges MMOG ausmacht, soll es geben.

Das Mehrspielerkonzept birgt in einem Superheldenspiel natürlich ein grundlegendes Problem: Theoretisch kann jeder Held mehrfach auf einem Server rumflitzen. David Brevik erklärt: „Ja, das ist möglich. Wir haben aber ein paar Dinge unternommen, um die Bedenken der Spieler zu zerstreuen. Zum Beispiel kannst du jederzeit deinen Helden gegen einen deiner anderen Charaktere wechseln."

Das klingt für uns mehr nach einer Notlösung, doch Brevik hat noch ein besseres Argument parat: „Jeder Held hat außerdem Hunderte von Kostümen. Mein Spider-Man könnte also ganz anders aussehen als dein Spider-Man. Vielleicht trägt meiner ja den Iron-Spider-Suit, während deiner das Future-Foundation-Outfit hat. Selbst wenn Spider-Man also zweimal auf dem Bildschirm rumläuft, könnte er sehr unterschiedlich aussehen." Brevik ergänzt, dass die Kostüme nicht nur den Look eines Helden verändern, sondern auch die Spielweise beeinflussen – jedes Kostüm kann



KLEIDER MACHEN HELDEN!

Da Marvel Heroes ein MMOG wird, können sämtliche Helden-Klassen beliebig oft in einem Gebiet auftauchen. Dank verschiedenster Kostüme und Items sehen sie aber zumindest unterschiedlich aus.

Links: Hawkeye in einem Kostüm, das dem **Avengers**-Kinofilm entspricht, in dem Jeremy Renner die Rolle des Helden spielte. Rechts Hawkeyes typischer Look aus den Comics.

Rechts: Hulk mit seinen typischen, zerfetzten Hosen. Links daneben der Hüne in seinem Planet-Hulk-Kostüm.

INTERVIEW MIT **DAVID BREVIK**

„Wir machen den geistigen Nachfolger von Diablo 2."

PC Games: Ihr habt so viele Superhelden in dem Spiel, jeder mit mächtigen Fähigkeiten, einige sind fast unverwundbar. Wie wollt ihr das balancen?
Brevik: „Nun ja, wir entwickeln ein Spiel – das heißt, wir können nicht alles haargenau so umsetzen wie in der Comic-Vorlage. Wenn Leute an den Marvel-Comics arbeiten, denken die sich ja auch nicht: ‚Hm, wie würde sich das wohl in einem Computerspiel machen?' Also werden wir das schon ein bisschen ausbalancieren, damit's Spaß macht."

PC Games: Werden nur die bekannten Charaktere drin sein oder sind auch ein paar Exoten dabei, die nicht jeder kennt?



Mháire Stritter, Marvel-Expertin und Video-Reporterin für unsere Website www.pcgames.de, führte das Interview mit David Brevik.

BREVIK: „Ich denke, wir bieten etwas von beidem. Für den Spieler ist es ja auch so was wie ein Lehrstück über die Marvel-Marke. Wir haben natürlich die großen Namen wie Hulk oder Spider-Man. Aber wir haben auch weniger bekannte Helden, zum Beispiel haben wir Rocket Racoon als Klasse angekündigt. Wir graben da also richtig tief und bieten eine große Auswahl."

PC Games: Wie viel Rollenspiel steckt denn überhaupt in dem Spiel? Habt ihr viele Skills und Loot und so ein Zeug?
BREVIK: „Oh ja! Wir machen hier wirklich den geistigen Nachfolger von **Diablo 2**. Es ist im Grunde eine Kombination aus Marvel und **Diablo**, nur auf Steroiden! [lacht] Es steckt also ein echtes RPG untendrunter, mit tonnenweise zufallsgenerierten Items, zufallsgenerierten Levels und jeder Menge Skills und Fähigkeiten, die ich aufleveln kann."

PC Games: Das alles klingt in der Tat nach **Diablo 2**. Da ist dein Einfluss spürbar, oder?
Brevik: „Ja, absolut. Weißt du, ich habe [unter anderem] die Steuerung für **Diablo** und **Diablo 2** geschrieben. Ich weiß also, wie sich so ein Titel spielen muss, wie er tickt, und diesen Geist versuche ich nun in dieses Projekt einfließen zu lassen."


David Brevik (rechts) ist Präsident und Projektleiter des Entwicklerstudios Gazillion Entertainment.

PC Games: In **Diablo** geht's doch aber vor allem um die Jagd nach Beute. Wie soll das in einem Superhelden-Spiel funktionieren?
Brevik: „Jede Klasse soll die Möglichkeit haben, sich an der Beutejagd zu beteiligen. Zum Beispiel haben manche Helden Umhänge, andere tragen vielleicht Shirts und andere einfach gar nichts. Unser System unterstützt darum verschiedenste Item-Slots pro Klasse, damit jeder Beute sammeln und anlegen kann."

Das Interview führte Mháire Stritter

verschiedene Boni auf Spezialattacken und Kampfwerte haben. Der Spieler soll sogar selbst Kostüme entwerfen können – „Costume Crafting" nennt Brevik das System stolz. Auch diese selbst gestalteten Anzüge sollen unterschiedliche Boni besitzen und so die Individualität unter den Spielern fördern.

Auf der Gamescom hatten wir Gelegenheit, das Spiel selbst auszuprobieren. Wir wählten Wolverine als Klasse aus, ein schneller Nahkämpfer, der mit seinen metallischen Handklingen austeilt. Zunächst erkundeten wir das X-Mansion (inklusive Cerebro-Raum!) und holten uns dort eine Quest bei Professor Xavier ab. Danach ging's raus in ein größeres Außengebiet, eine sogenannte Public Combat Zone, die für mehr als 20 Spieler zugänglich ist. Diese Levels werden ganz wie in **Diablo** zufallsgeneriert. Sofort klickten wir die ersten Gegner ins Nirwana und stellen fest: Das fühlt sich gut an! Wer einmal **Diablo 2** gespielt hat, kapiert das eingängige System sofort. Wolverine setzt klassische Schlag- und Sprungtechniken ein, die Skills sind sinnvoll und angenehm auf wenige Tasten verteilt. Neben den simplen, effektgeladenen Kämpfen darf das typischste aller **Diablo**-Features natürlich nicht fehlen: Gegner hinterlassen zufallsgenerierte Beute! Blau, lila und gelb lachen uns die Gegenstandsnamen an, in den Tooltipps lesen wir, welche feinen Boni unser Held bekommt, wenn er das Zeug in seinem Inventar anlegt. Ja, auch wenn's komisch klingt: Jeder Marvel-Held lässt sich wie in **Diablo 2** mit verschiedensten Beutestücken ausrüsten. Da aber nicht jeder Held eine Waffe nutzt oder einen Umhang trägt, wird jede Klasse individuelle Ausrüstungsslots besitzen.

Marvel Heroes wird gratis spielbar sein. Pay2Win, so versprechen es die Entwickler, soll es aber nicht geben. Bedeutet: Im obligatorischen Ingame-Shop soll es lediglich Komfort-Items wie XP-Booster geben und dazu kosmetisches Zeug – etwa einen schickeren Umhang oder einen Satz bunte Stiefel für Ihren Helden. Alle wichtigen Spielinhalte mit sämtlichen Gebieten und Quests werden laut Brevik aber frei und ohne Zahlung zugänglich sein. ❑

Marvel Heroes setzt auf ein Free2Play-Modell mit Ingame-Shop. Gazillion verspricht aber, dass alle relevanten Spielinhalte – also alle Klassen, Gebiete und Quests – ohne Echtgeld-Zahlung erreichbar sein sollen.

„Eine positive Überraschung: Wird das mein erstes Free2Play-Spiel?"

Felix Schütz



Ich lese sehr gerne Comics, bin aber kein Marvel-Fanatiker. Trotzdem muss ich schon sagen: Dieses Spiel hat was! Stellen Sie sich einfach vor, Sie spielen **Diablo 2** – nur dass der Barbar hier eben grün ist und Hulk heißt. Das große Blizzard-Vorbild erkennt man auch gleich beim Beutesystem: Binnen Minuten hatte ich so viel cooles Zeug aufgelesen, dass mein Sammeltrieb sofort geweckt war. Nett! Die Optik wirkt zwar recht unspektakulär, aber das ist mir egal, solange die inneren Werte stimmen. Einzig das Free2Play-Modell ist für mich noch ein wenig abschreckend. Aber wer weiß – wenn's am Ende wirklich nur Kosmetik und unnützes Zeug im Ingame-Shop gibt und mich das System nicht ständig mit Angeboten nervt, soll's mir recht sein.

GENRE: Action-Rollenspiel
PUBLISHER: Gazillion Entertainment
ENTWICKLER: Gazillion Entertainment
TERMIN: 2013

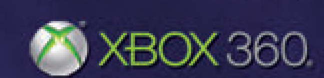
EINDRUCK **GUT**

DARK

HERZLICHEN
GLÜCKWUNSCH
ZUM GEBURTSTAG

WWW.GETINTOTHEDARK.COM

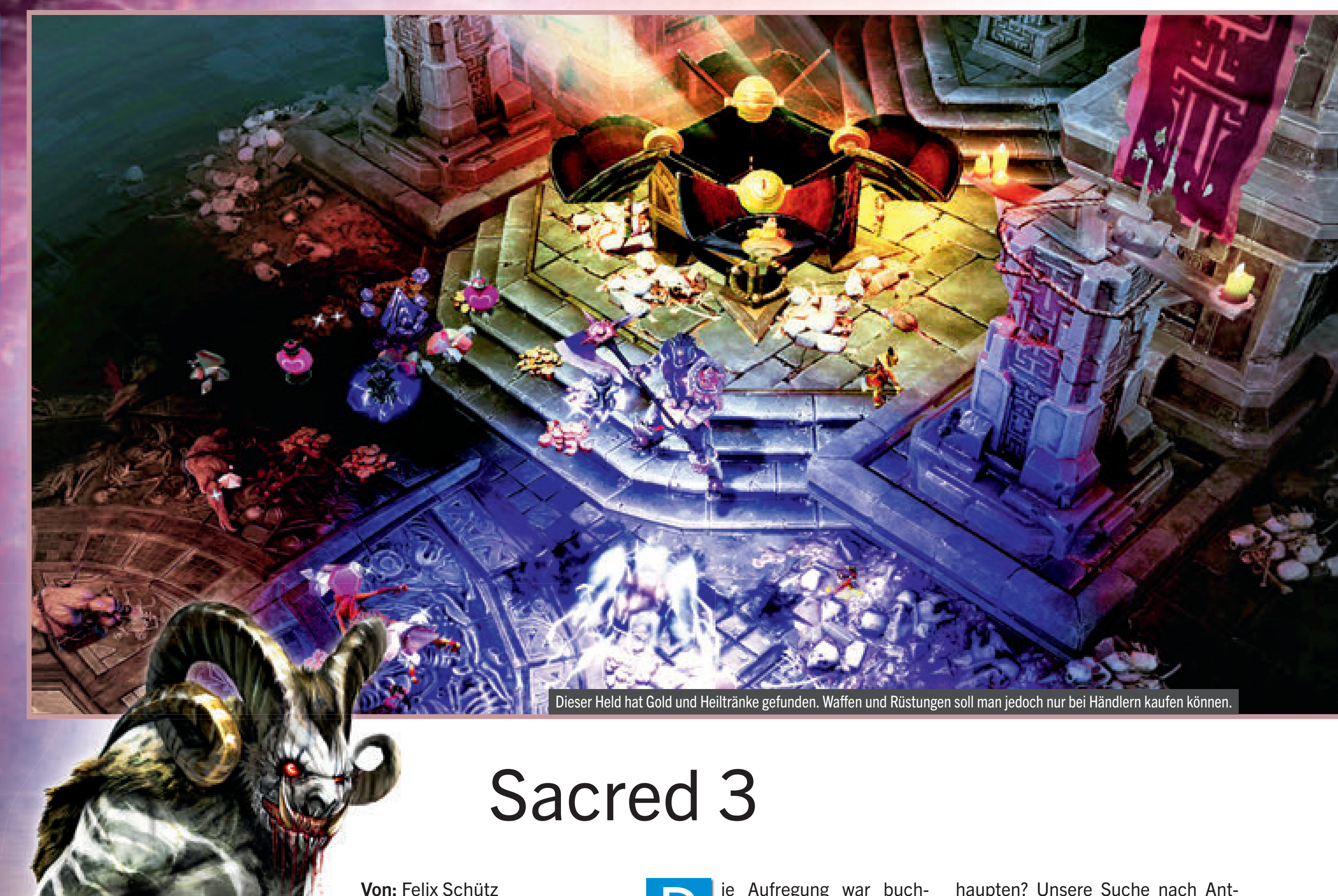

FRÜHJAHR 2013

PC DVD ROM




kalypso

Dark Copyright © 2012 Kalypso Media Group. All rights reserved. Developed by Realmforge Studios. Published by Kalypso Media GmbH. All other logos, copyrights and trademarks are property of their respective owners. Kinect, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE und die Xbox-Logos sind Marken der Microsoft- Unternehmensgruppe und werden von Microsoft lizenziert.



Dieser Held hat Gold und Heiltränke gefunden. Waffen und Rüstungen soll man jedoch nur bei Händlern kaufen können.

Sacred 3

Von: Felix Schütz

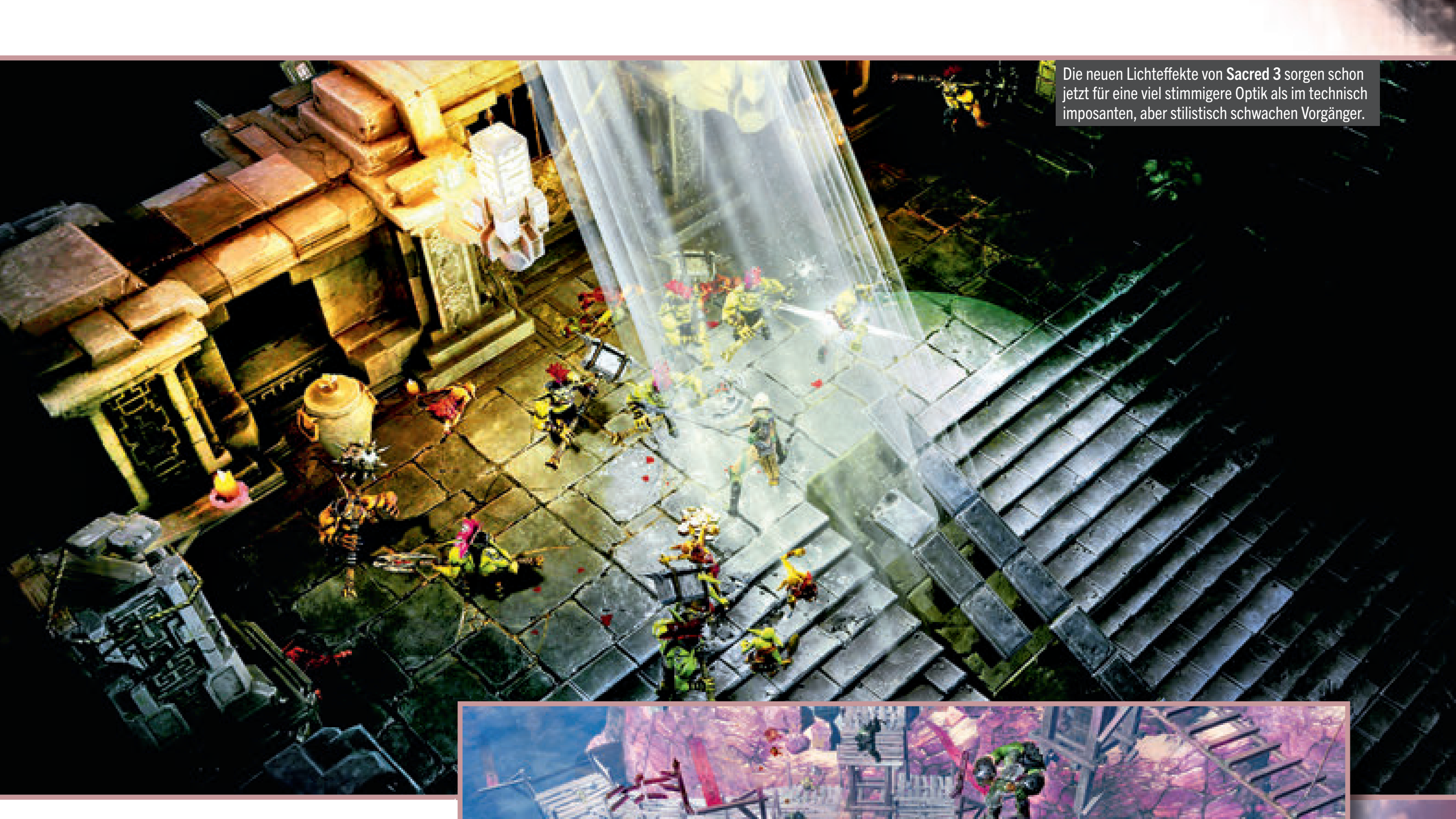
Das dritte Sacred schneidet mutig alte Zöpfe ab. Doch wollen die Fans das überhaupt?

Die Aufregung war buchstäblich vorprogrammiert: **Sacred 3** hat die Gemüter der Fans erhitzt und für reichlich Diskussionsstoff gesorgt. Das muss nicht zwangsläufig etwas Schlechtes sein, im Gegenteil – womöglich ist der neue Kurs, den die deutsche Action-RPG-Serie einschlägt, sogar ideal gewählt. Doch bei eingeschworenen **Sacred**-Fans haben die Entwickler zunächst für einen Sturm der Entrüstung gesorgt; bei diesen Spielern werden die Hersteller noch viel Überzeugungsarbeit leisten müssen. Auch wir waren neugierig: Mit welchen Ideen will sich das Spiel gegen die Top-Konkurrenz wie **Torchlight 2** und **Diablo 3** behaupten? Unsere Suche nach Antworten führte uns auf die diesjährige Gamescom – dort konnten wir das Action-Rollenspiel bereits einige Wochen vor der offiziellen Ankündigung in Aktion erleben.

Nachdem der Vorgänger Sacred 2 nicht die hohen Erwartungen der Spieler und Kritiker erfüllen konnte, wurde es still um die Hack&Slay-Reihe. Ein **Sacred 3** sei in Entwicklung, so viel stand bereits 2009 fest. Doch bei wem? Der ursprüngliche Entwickler Ascaron und sein Tochterunternehmen Studio II mussten 2009 Insolvenz anmelden, ein Nachfolger konnte dort also nicht mehr entstehen. Mittlerweile ist klar, wer

AUF EINEN BLICK: DAS IST NEU IN SACRED 3

- Die Story spielt rund 1.000 Jahre nach **Sacred 1**
- PS3 und Xbox 360 sind die Lead-Plattformen für die Entwicklung, das Spiel kommt aber auch für PC
- Schnelleres, direkteres Kampfsystem als im Vorgänger, zum Beispiel durch aktives Ausweichen
- Keine offene Spielwelt, stattdessen große Levels
- Klassen haben viele freispielbare Skills und Perks, aber nur wenige Slots für aktive Talente – der Spieler muss daher für jedes Kampfszenario eine strenge Auswahl seiner Fertigkeiten treffen
- Koop-Multiplayer im Fokus, 1–4 Spieler werden unterstützt, Einzelspieler erhalten KI-Begleiter
- Keine klassische Beutejagd. Waffen und Rüstungen werden in Ortschaften gekauft und gewechselt



Die neuen Lichteffekte von **Sacred 3** sorgen schon jetzt für eine viel stimmigere Optik als im technisch imposanten, aber stilistisch schwachen Vorgänger.

Immer wieder gibt die Kamera den Blick auf die schönen 3D-Hintergründe frei – dadurch wirken die Levels groß und weitläufig.

in Ascarons Fußstapfen tritt: Keen Games, ein Frankfurter Studio, das sich mit **Anno**-Titeln für Nintendo Wii und Nintendo DS einen guten Ruf erarbeitet hat. Das Team umfasst zudem einige Mitarbeiter, die bereits maßgeblich an **Sacred 1** und **2** beteiligt waren – die Marke ist also nicht nur in neue, sondern auch in vertraute Hände gewandert.

Auf der Gamescom erklären uns die Entwickler den Story-Rahmen: **Sacred 3** spielt etwa 1.000 Jahre nach den Ereignissen des ersten Teils. In diesem neuen Zeitalter wird der Frieden durch den bösen Imperator Zane bedroht, der sich mit Dämonen verbündet hat und nun versucht, das Herz von Ancaria zu erobern. Dieses mächtige Artefakt wurde einst von den Seraphim verborgen – daher spielen die engelsgleichen Krieger wieder eine tragende Rolle in **Sacred 3**.

Im Anschluss zeigt man uns einer frühe, aber bereits spielbare Version. Die wenig überraschende Erkenntnis: Auch mit dem dritten **Sacred** erwartet uns wieder ein kerniges Hack&Slay-Rollenspiel, das aus der typischen Draufsicht gespielt wird. Wir erleben erstmals die Safiri-Kriegerin in Aktion – eine menschliche Heldin, die sich bevorzugt in den Nahkampf stürzt. Der zweite angekündigte Charakter ist der menschliche Ancarian, den wir aber noch nicht begutachten konnten. Natürlich soll es im fertigen Spiel weitere Klassen geben, Deep Silver wird sie zu einem späteren Zeitpunkt ankündigen. **Sacred 3** ist als Koop-Erlebnis designt, bis zu vier Spieler können flexibel per Drop-in/Drop-out zusammenspielen. Einen Einzelspielermodus gibt's natürlich auch, hier wird der Spieler dann von mehreren KI-Helden begleitet.

Die Entwickler präsentieren uns das Spiel auf einer Playstation 3. Das macht uns stutzig, also fragen wir nach: Warum wird das Spiel nicht auf einem modernen PC präsentiert, die leistungsstärkste Plattform, auf der **Sacred** zudem doch seine Wurzeln hat? Die Antwort, die Fans gehörtig auf die Palme bringt: Für **Sacred 3** gelten die Konsolen – also Xbox 360 und Playstation 3 – als sogenannte Lead-Plattformen. Heißt: Das Spiel wird auch, aber eben nicht primär für PC entwickelt. Obwohl uns das erst mal kräftig schlucken lässt, sprechen die gezeigten Bilder doch für sich: Optisch macht das Spiel einen weitaus besseren Eindruck als sein Vorgänger.

Die Safiri-Kriegerin stapft durch eine farbenfrohe, schön inszenierte Wüstengegend. Im Gegensatz zu **Sacred 2** wirkt das Bild nicht nur bunter, sondern auch etwas weicher, was den deutlich besseren Lichteffekten zu verdanken ist. Zudem sieht's toll aus, wie die Schritte der Heldin sichtbare Spuren im Sand hinterlassen, ein schönes Detail. Animationen, Texturen, Detailgrad – alles auf einem hohen Niveau, wie man es im Jahr 2012 natürlich erwarten kann. Anders als **Sacred 2** versucht der dritte Teil aber keine technischen Wunder zu vollbringen.

Die Safiri fackelt nicht lange, stürzt sich in erste Gefechte. Auffällig: Das gewohnt simple Kampfsystem wurde in Details abgeändert und um Kombo-Manöver erweitert. So erleben wir, wie die Safiri elegant über einen Gegner hinwegspringt und ihm im nächsten Moment schmerzhaft in den Rücken drischt. Wie sich das am PC spielen wird, wollen wir wissen – die Entwickler erwidern, dass



SACRED CITADEL: DER ACTION-PROLOG

Ein 2D-Prügelspiel bereitet die Bühne für Sacred 3.



Der bewusst detailarme, comichafte Grafikstil wirkt in Bewegung etwas ansehnlicher als auf Standbildern. Wirklich schick ist er trotzdem nicht.



▲ Drei der vier bislang bekannten, spielbaren Helden: ein Krieger, ein Fernkämpfer und ein Magier.

Um Missverständnisse zu vermeiden: **Sacred Citadel** und **Sacred 3** sind zwei grundverschiedene Spiele. Die Geschichte von Citadel spielt einige Hundert Jahre vor dem Beginn von **Sacred 3** und schildert Ereignisse, die für die weitere Handlung der Reihe wichtig werden.

Sacred Citadel wird nicht bei Keen Games, sondern bei Southend Interactive entwickelt. Letzteres hatte mit dem Konsolen-Puzzle-Spiel **Ilomilo** einen Erfolg zu verbuchen. Für ihr neues Projekt wagt sich das Team an ein anderes, althergebrachtes Genre: **Sacred Citadel** wird ein 2D-Hack&Slay im Stil von Klassikern wie **Golden Axe**. Sie können alleine oder zu dritt im Koop-Modus spielen, lokal oder online. Dazu stehen vier Klassen zur Auswahl: die Safiri-Kriegerin, der Ancarian-Schütze, der asiatisch angehauchte Khukuri-Schamane sowie eine vierte Klasse, die aber noch nicht enthüllt wurde.

Das Gameplay ist klassisch: Sie laufen von links nach rechts durch die Levels, vertrimmen regelmäßig spawnende Gegner mit Kombos, blocken Schläge ab, meistern kleine Sprungeinlagen. Der Ablauf wird durch RPG-Elemente und Belohnungen gewürzt, beispielsweise leveln die Helden auf und schalten neue Ausrüstung und Waffen frei.

Unsere Einschätzung: Beim ersten Anspielen macht **Sacred Citadel** einen soliden Eindruck, wirklich begeistern konnte es uns aber nicht. Die Kämpfe fühlen sich ordentlich und präzise an, sehen aber recht unspektakulär aus und lassen noch Wucht vermissen. Vielleicht können die RPG-Elemente hier etwas richten?



Das Gameplay erinnert an klassische 2D-Prügler wie das kultige, von Konsolen bekannte **Golden Axe**: Die Spieler kämpfen sich stur von links nach rechts durch die linearen Levels und verkloppen am Ende einen großen Boss.

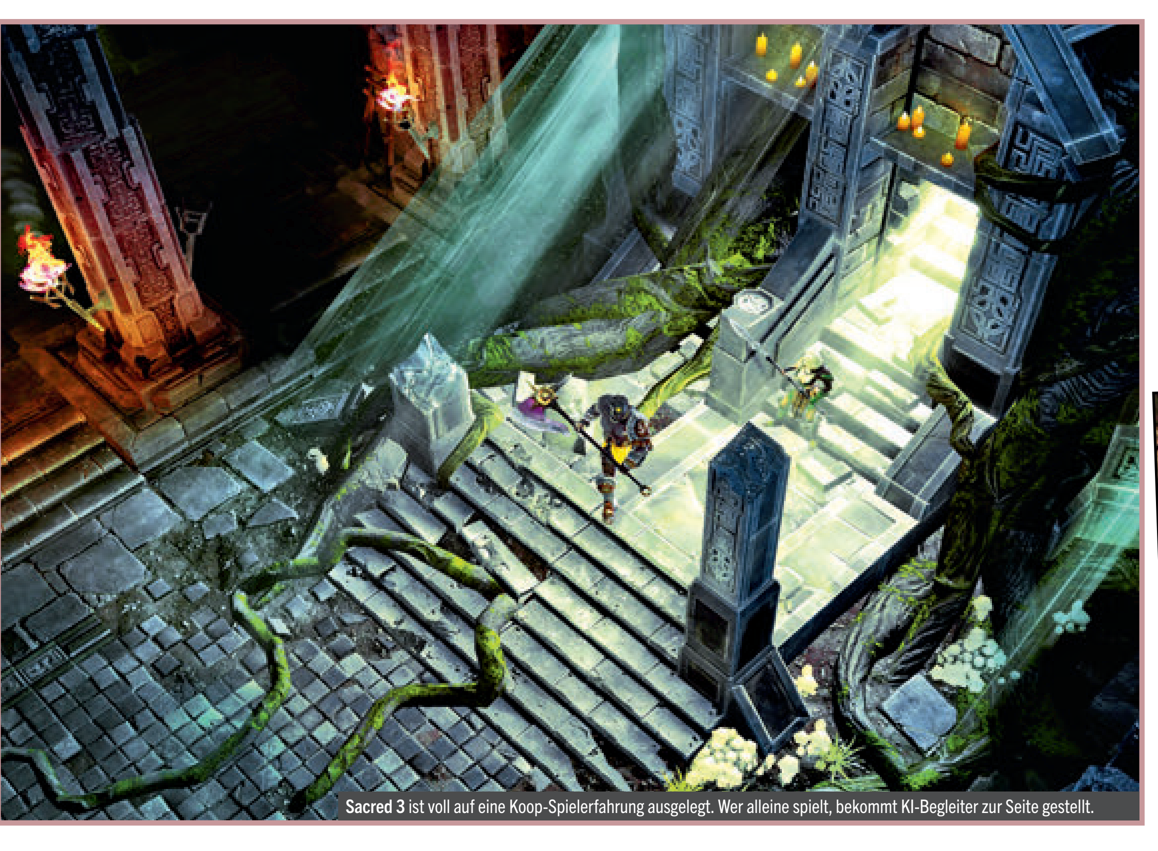
Hin und wieder gibt es auch Reittiere, die von einem Spieler genutzt werden können und eigene Attacken besitzen.

Sacred 3 genauso mit der Maus gesteuert wird wie die beiden Vorgänger. Gleichzeitig soll das Kampfsystem aber „arcadiger" sein, also schneller, direkter, nicht mehr so statisch wie in vielen anderen Hack & Slays. So gibt's beispielsweise kein Ausweichattribut im Charakterbogen – wer feindlichen Attacken entgehen will, muss das nun eben manuell tun.

Neben einem Standardangriff nutzt jeder Held in **Sacred 3** zwei aktive Kampftalente, etwa Schockwellen oder Meteoritenschläge. Wie oft man diese Skills nutzen darf, bestimmt ein Aktionsbalken, der sich nach und nach wieder auffüllt. Zudem kann jeder Charakter bis zu drei Perks haben, das sind passive Eigenschaften, die sich stark auf die Spielweise auswirken. Talente sowie passive Perk-Eigenschaften stellt sich der Spieler individuell zusammen, noch bevor er ein Kampfgebiet betritt – vermutlich wird man die Talente einfach im nächsten Ort auswechseln können. Mit der Zeit gewinnt der Held zudem an Erfahrung und schaltet so neue Talente und Perks frei. Diese neuen Fertigkeiten sind dann auch für andere Klassen verfügbar.

Die Safiri meuchelt sich munter weiter durch die Wüste und erreicht schließlich eine riesige Tempelanlage. Vor dieser malerischen Kulisse (siehe Bild rechts unten) setzt sie ihre Reise über Dächer, Brücken und Schutzwälle fort. Quests oder NPCs erleben wir in dieser Präsentation noch nicht, auch die geplanten, aufwendigen Skripte fehlen noch. Dafür fällt uns der recht lineare Aufbau der Anlage auf. Als wir uns danach erkundigen, erklären uns die Entwickler einen der wichtigsten Unterschiede zu den beiden Vorgängerspielen: **Sacred 3** wird nicht mehr in einer offenen Welt spielen. Stattdessen sind alle Umgebungen in große, teils verzweigte Levels unterteilt. Seitenpfade und Verstecke sollen den Erkundungstrieb des Spielers wecken, ohne ihn stundenlang ins Leere laufen zu lassen, so wie es noch bei **Sacred 2** der Fall war.

Zu unserer Verwunderung sammelt die Heldin in der gesamten Gamescom-Demo zwar Gold, aber sonst keinerlei Beutestücke auf! Das ist von den Entwicklern so gewollt, denn das Ausrüstungssystem


Sacred 3 ist voll auf eine Koop-Spielerfahrung ausgelegt. Wer alleine spielt, bekommt KI-Begleiter zur Seite gestellt.

in **Sacred 3** ändert sich drastisch. Nach einem Kampf droppen nun keine bunten Waffen und Rüstungen, wie man es von den früheren Teilen der Reihe oder einem **Diablo**-Spiel gewohnt war. Stattdessen soll sich der Spieler in **Sacred 3** genau überlegen, welche Waffen und Rüstungsteile er anlegen will – und zwar bevor er sich in einen neuen Level aufmacht. Waffen und Rüstungsteile bestimmt man also in der Stadt, genauso wie man dort auch seine Fertigkeiten für das nächste Kampfszenario auswählt. Das bedeutet also, dass man in **Sacred 3** durchaus neue Ausrüstung bekommt – nur findet man sie eben nicht mehr bei besiegten Gegnern oder in Truhen. Neue Items kauft man stattdessen einfach beim Händler – dazu dient das Gold, das man wie gewohnt auch unterwegs findet. Außerdem soll es weitere Währungen geben, mit denen man sich zusätzliche Ausrüstung und Upgrades finanziert.

Der Spieler soll sich auf das Kämpfen konzentrieren, begründen die Entwickler diese Änderungen. Außerdem habe man bei **Sacred 2** schlechte Erfahrungen auf der Konsole gemacht: Die Verwaltung von einem rappelvollen Inventar entpuppte sich mit dem Gamepad als mühsam und bremsend für den Spielfluss. Darum wird das System für den dritten Teil geändert, auch wenn die Entwickler noch an den Details arbeiten. So ist nicht mal sicher, ob's überhaupt ein Inventar geben wird und wie genau das Kaufen und Verbessern von Ausrüstung funktioniert. Detailfragen hierzu konnte man uns nicht beantworten, die Entwickler grübeln selbst noch darüber. Da muss man einfach abwarten, was die Zukunft bringt. Und dann wird sich vielleicht auch zeigen, ob die skeptische **Sacred**-Fangemeinde den neuen Weg von Keen Games und Deep Silver mitgehen will. ❑

DIE VORGÄNGER

■ **Sacred** (2004) wurde von Ascaron und dessen Tochterfirma Studio II entwickelt und genoss schnell den Ruf eines „deutschen Diablo". Die Grafik bot zoombare, detailreiche 2D-Hintergründe mit schönen 3D-Figuren und guten Effekten. Neben massig sammelbaren Items überzeugte auch die riesige, offene Spielwelt, die man sogar per Pferd erkunden konnte. Wertung in PC Games 04/04: 85 Punkte


Sacred

■ **Sacred 2** (2008) entstand ebenfalls bei Ascaron und Studio II. Das Spiel wurde von den Entwicklern zunächst als eine Art Technikwunder beworben: Die 3D-Engine stellte tatsächlich enorm viele Details, knackscharfe Texturen und moderne Effekte dar. Auf wenig Gegenliebe stieß hingegen die übertrieben große Spielwelt mit ihren lieblosen Quests, zudem war das Spiel bei Release stark verbuggt. Wertung in PC Games 12/08: 79


Sacred 2: Fallen Angel


Hin und wieder nimmt die Kamera eine niedrigere Position ein, um besonders hübsche Levelabschnitte sehenswert einzufangen.



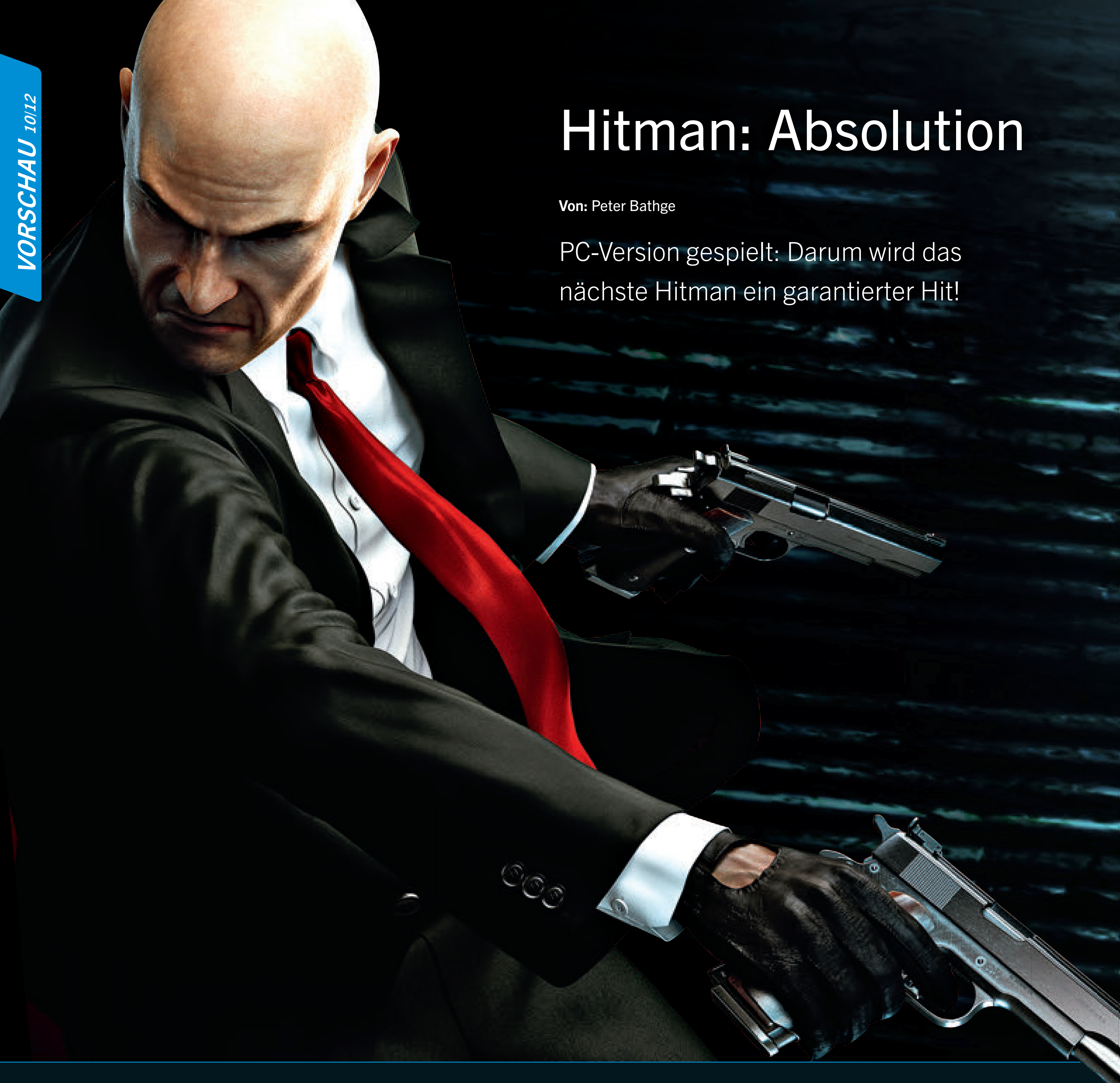
„Eine Riesenchance, aber auch ein großes Risiko – Sacred 3 ist beides."

Felix Schütz

Nachdem die ersten Details zu **Sacred 3** bekannt wurden, folgte ein Sturm der Entrüstung: **Sacred** ohne Item-Jagd? Lineare Levels? Fokus auf Multiplayer? Konsole als Lead-Plattform? In der Community wurde Gift und Galle gespuckt. Das kann ich sogar verstehen, immerhin entfernt sich das Spiel klar von seinen Vorgängern (Liebe Publisher, vielleicht hätte man das Spiel nicht **Sacred 3** nennen sollen!?). Allerdings weigere ich mich, die neue Ausrichtung komplett negativ zu sehen. Keen Games hat hier die Chance, die **Sacred**-Reihe endlich aus dem Schatten von **Diablo** rauszuführen und ihr ein neues Gesicht zu verpassen. Zeit wird's! Und wer weiß, vielleicht wird das fertige Spiel doch tiefgängiger, als es die kurze Gamescom-Demo erahnen lässt.

GENRE: Action-Rollenspiel
PUBLISHER: Deep Silver
ENTWICKLER: Keen Games
TERMIN: 2013

EINDRUCK **OKAY**



Hitman: Absolution

Von: Peter Bathge

PC-Version gespielt: Darum wird das nächste Hitman ein garantierter Hit!

Wie steuert sich Agent 47 auf dem PC? Wie entwickelt sich die Story? Und verwässert **Hitman**-Entwickler IO Interactive mit **Absolution** die Profikiller-Erfolgsformel durch zu viel Action und niedrigen Anspruch? Das waren die Fragen, die uns im Kopf herumschwirrten, als Anfang September eine fast fertige PC-Version des fünften Teils der Meuchelmörder-Reihe in der Redaktion eintraf. Die Antworten gewannen wir im Praxistest: Mit der Vorabfassung spielten wir gut ein Drittel der Handlung nach, das dauerte rund vier Stunden. Anschließend wagten wir bei jeder der fünf enthaltenen Missionen einen zweiten Versuch. Und schließlich probierten wir ausführlich den die Spielzeit verlängernden Contracts-Modus aus (siehe Kasten auf Seite 56). Unser Fazit: **Hitman: Absolution** wird genauso spannend, spaßig und superschwer wie IO Interactive den Fans versprochen hat!

Von der Handlung sind wir allerdings noch nicht gänzlich überzeugt. Die Hauptfigur, ein erbarmungsloser, weil genetisch manipulierter Auftragsmörder mit dem Codenamen 47, arbeitet für eine zwielichtige Geheimorganisation. Die befiehlt ihm zu Spielbeginn, eine angeblich abtrünnige Agentin auszuschalten, mit der 47 in der Vergangenheit eng zusammengearbeitet hat. Dass der Killer diesem Befehl mit nur leichten Gewissensbissen nachkommt, ist noch ansatzweise nachvollziehbar. Dass 47 sodann eine 180°-Drehung hinlegt und sich als Aufpasser eines kleinen Mädchens verdingt, das sich in der Obhut des Opfers befand, wirkt aber an den Haaren herbeigezogen. Hätte er vielleicht mal die Beschützerin des Mädels leben lassen, dann hätte er sich den Stress gespart!

Absolution erzählt seine Story in schicken Zwischensequenzen; die Dialoge zwischen 47 und einer Reihe von skurrilen Charakteren sind von tollen englischen Sprechern vertont. Manchmal hapert es aber bei der Logik: Der smarte Profikiller wird in einer Zwischensequenz von einem tumben Leibwächter übertölpelt, der die eigentliche Zielperson beschützt. Kein Wunder, versucht 47 doch allen Ernstes, den Wachposten mit einem Würgedraht zu erledigen, obwohl dessen Hals den Umfang eines Elefantenoberschenkels aufweist. Selten dämlich!

Innerhalb der Missionen agiert 47 deutlich besonnener. Zumindest



Spanner
Ein Auftrag führt Sie in einen Nachtclub. Dessen Besitzer lässt sich prima ausschalten, während er in einem Nebenraum von einer seiner knapp bekleideten Tänzerinnen bespaßt wird. Ein Schuss durch die einseitig verspiegelte Glaswand und die Sache ist geritzt. Alternativ lauern Sie dem Kerl auf der Herrentoilette auf. Unsere bevorzugte Art der Entsorgung war jedoch die Manipulation einer Diskokugel an der Decke, die wir auf die Zielperson heruntersausen ließen!

wenn Sie ihm dies auftragen. Seine Aktionen kontrollieren Sie mit Maus und Tastatur, das klappt gut. Verwirrung kommt nur auf, wenn sich mehrere zu manipulierende Objekte in der Nähe befinden, denn dann weist das Spiel jedem davon eine andere Taste zu. Ein Reaktionstest erwartet Sie bei Handgemengen: Während 47 und seine Gegner spektakulär animiert miteinander ringen, drücken Sie die angezeigten Tasten, um das Duell für sich zu entscheiden.

Solche Kloppereien sind aber die Ausnahme, denn nicht nur in 47s Beruf zahlt sich Heimlichkeit aus, auch das Spiel belohnt Sie für umsichtiges Vorgehen. Denn eine Anzeige am Bildschirmrand führt stets Buch über Ihre Aktionen; meistens tauchen negative Beträge im Zähler auf. Egal ob Sie nur einen Gegner ausknocken oder von einem Zivilisten beim Betreten eines Sperrbezirks ertappt werden, für Ihr schlampiges Vorgehen hagelt es Minuspunkte. Die gleichen Sie wieder aus, indem Sie hinter sich aufräumen. Dazu verstecken Sie Leichen oder betäubte Widersacher in Müllcontainern und knipsen das Lebenslicht belastender Zeugen aus. Hohe Punktzahlen resultieren in Levelaufstiegen, wodurch der Held mehr Treffer aushält oder präziser schießt. Außerdem erlaubt die verdiente Knete den Kauf besserer Waffen und Upgrades wie Schalldämpfer.

Sehen Sie den Schraubenzieher in 47s Hand? Das ist nur eine der zahlreichen Nahkampfwaffen, die Sie in den Levels aufklauben.

INTERVIEW MIT **TORE BLYSTAD**

„Wie viel Hilfe brauchst du, um auf die Lösung zu kommen?“



Tore Blystad ist Game Director bei IO Interactive.

PC Games: Die Vorgänger waren ziemlich schwer und so zugänglich wie ein Minenfeld. Wollt ihr diesmal auch Einsteiger ins Boot holen?
Blystad: „Wir wollten den Schwierigkeitsgrad und die Bestrafung des Spielers für seine Fehler skalierbar machen. Wenn du nun also Grenzen auslotest, beißt 47 nicht gleich ins Gras, sondern kämpft sich unter Umständen wieder frei und bringt die Mission doch noch zum Abschluss. Gerade Einsteigern geben wir immer wieder dezente Hinweise, die zum Erreichen des Missionsziels hilfreich sind. Trotzdem können die Spieler aber weiterhin ihrer Kreativität freien Lauf lassen. Heute wird einem in Videospielen fast alles vorgekaut. Genau das wollten wir vermeiden. Die übergeordnete Frage für uns ist: Wie viel Hilfe brauchst du, um selbst auf eine Lösung zu kommen?“

PC Games: Bringt der Contracts-Modus mit seinen zahlreichen möglichen Spielweisen nicht auch Balancing-Probleme mit sich?
Blystad: „Das einzige Problem ist, dass wir nichts skripten können wie in der Kampagne. Wir können NPCs also nicht beliebig hinzufügen oder herausnehmen und ihnen auch nicht vorschreiben, wie sie zu reagieren haben, weil wir ja nicht wissen, was der Spieler vorhat. Einzige Ausnahme: Wenn man einen großen Schusswechsel anzettelt, können wir zusätzliche Sicherheitskräfte mobilisieren, damit die Herausforderung immer größer wird. Alles andere balanciert sich gewissermaßen von selbst aus. Für simple Contracts gibt es wenig Knete, für komplexe Hits entsprechend mehr.“

PC Games: Habt ihr auch über einen Mehrspielermodus nachgedacht?
Blystad: „Das Know-how für so etwas wäre durchaus vorhanden, schließlich haben wir auch die **Kane & Lynch**-Serie erschaffen, die einen ausgeklügelten Mehrspielermodus bietet. Bei näherer Betrachtung kamen wir aber zu dem Schluss, dass zur **Hitman**-Serie mit ihrem kultigen Hauptcharakter ein Mehrspielermodus einfach nicht passen würde. Denn natürlich würde jeder Agent 47 spielen wollen. Da wäre ein ganz anderes Spiel dabei herausgekommen. Also haben wir uns die vielen Custom-Hits der Fans angesehen und den Contracts-Modus entworfen.“

SO FUNKTIONIERT DER CONTRACTS-MODUS

Die optionalen Zusatzmissionen entpuppen sich als gleichwertige Alternative zur Kampagne!

Der Contracts-Modus legt die Missionen aus dem Hauptspiel neu auf: mit anderen Zielpersonen und speziellen Auflagen, die es zu erfüllen gilt, um die Maximalpunktzahl zu erreichen. Einige dieser Zusatzaufträge sind von vornherein im Spiel enthalten, der Großteil soll aber nach Release von anderen Spielern kommen. Sie selbst dürfen natürlich auch eigene Aufträge erstellen. Dazu bedarf es aber keines Editors, das funktioniert ganz einfach direkt im Spiel. „Play to create" nennt IO Interactive das System – eine spannende Idee!

1 Eigenen Contract erstellen

Sie starten einen Level Ihrer Wahl und markieren bis zu drei Zielpersonen. Jetzt gilt es, die Ziele auszuschalten und das Gebiet durch einen Ausgang zu verlassen. Je nachdem, wie Sie sich dabei anstellen, passt das Spiel automatisch die Vorgaben an künftige Spieler an: Welche Waffe und Verkleidung haben Sie benutzt? Haben Sie daneben geschossen? Hat Sie jemand bei dem Attentat beobachtet?





2 Geld verdienen

Wie in der Kampagne gibt es für die Absolvierung der Contracts Punkte. Die Höhe ist abhängig davon, ob das Attentat erfolgreich war und ob alle Sonderkonditionen erfüllt wurden (siehe Punkt 1). Außerdem wandern umso mehr Zähler auf Ihr Konto, je schneller Sie nach dem Anschlag verschwinden. Mit dem Geld kaufen Sie bessere Waffen und Verkleidungen – erst dadurch lassen sich Contracts angehen, die andere hochstufige Spieler erstellt haben.

3 Online-Features

Wer will, fordert andere Spieler in einem Wettbewerb dazu heraus, eine selbstgestaltete Mission mit einer besseren Punktzahl abzuschließen. Außerdem bewerten Sie gespielte Contracts, tragen sich in Ranglisten ein und verschicken Nachrichten an Freunde. Kein vollwertiger Mehrspielermodus, aber immerhin!

Pluspunkte gibt es für sauber ausgeführte Attentate: In jeder Mission gilt es, eine Zielperson (und am besten nur die!) auszuschalten. Wie Sie das bewerkstelligen, liegt komplett in Ihrem Ermessen. Bei unserem Probespiel stießen wir nach kurzer Suche stets auf mehrere Lösungsmöglichkeiten – und nach etwas längerer Suche noch auf ein, zwei weitere, die oft besonders kuriose Ergebnisse liefern. Die meisten Punkte bringen sogenannte „Signature Hits", bei denen 47 auf spektakuläre Weise die Umgebung nutzt, um den Meuchelmord wie einen Unfall wirken zu lassen.

Viele Hitman-Fans befürchteten, dass **Absolution** den Spieler mit der Nase auf diese Tötungsmechanismen stößt. Das wäre deshalb tragisch, weil die Suche nach neuen, kreativen Möglichkeiten der Gegnerentsorgung einen Großteil des Spielspaßes der Reihe ausmacht. Wir können Entwarnung geben: Weder erstickt IO Interative Ihren Entdeckerdrang noch lässt das Studio Sie ratlos auf der Suche nach der Lösung durch die Levels stolpern. Der Schlüssel dazu ist 47s Killerinstinkt.

Per Tastendruck aktivieren Sie den zeitlich begrenzten Instinktmodus. Das Geschehen verläuft daraufhin in Zeitlupe und diskrete Markierungen weisen Ihnen den Weg zu interessanten Umgebungsdetails. So stoßen Sie auf eine leckgeschlagene Gasleitung, die sich für einen der Auftragsmorde zweckentfremden lässt. Oder auf eine herumliegende Verkleidung, mit der 47 getarnt an misstrauischen Computercharakteren vorbeikommt. Das ist wunderbar unaufdringlich und vermiest keinem Profispieler den Spaß – zumal vier Schwierigkeitsgrade zur Auswahl stehen und der höchste sowohl auf den Instinktmodus als auch auf den Großteil der Bildschirmanzeigen verzichtet. Dann fehlen sowohl die Minimap als auch die praktischen Pfeile, die darauf hinweisen, dass 47 sich im Blickfeld einer Wache befindet. Lediglich ein Fadenkreuz hilft beim Zielen im Kampf.

Hitman: Absolution legt den Schwerpunkt auf das Schleichen, doch auch die Schießereien mit insgesamt 19 Ballermännern spielen sich ausgezeichnet. Zückt 47 seine Knarre, schwillt die Musik zu einem Crescendo an und ein wunderschöner Tanz des Todes beginnt; abgefeuerte Kugeln wirbeln die Opfer beim Aufprall herum, Blut spritzt und mittendrin steht der obercoole

Der Hausmeisteraufzug gehört noch zu 47s gewöhnlicheren Tarnungen. Unter anderem verkleidet sich der Killer als Wrestler, Football-Maskottchen oder riesiges gelbes Federvieh.


Kein Witz: Auf dem PC sieht **Absolution** tatsächlich so gut aus. Ab und zu übertreiben es die Entwickler aber mit den Blendeffekten.


Das Deckungssystem leistet Ihnen sowohl im Kampf als auch bei den Schleicheinlagen gute Dienste.

Protagonist. Das ist spitze inszeniert, besonders wenn Sie den Instinktmodus zuschalten und 47 mehrere Ziele auf einmal erledigt. Es ist aber auch bedenklich, denn immerhin spielen Sie einen Auftragsmörder, der kaltblütig Pixelpersonen unter die Erde befördert. Keine Frage: **Hitman: Absolution** ist ein Spiel für Erwachsene. In Deutschland erscheint es dementsprechend mit einer USK-Freigabe ab 18 Jahren – ungeschnitten wohlgemerkt.

Reichlich brutal präsentiert sich auch der Schwierigkeitsgrad. Die KI-gesteuerten Bösewichter und Polizisten reagieren äußerst misstrauisch auf ein neues Gesicht in abgesperrten Bereichen des Levels. Selbst wenn sich 47 mit dem entsprechenden Outfit als einer der ihren ausgibt, fliegt seine Tarnung schnell auf. Da hilft nur die Instinktfunktion, um Widersacher kurzzeitig zu täuschen. Eigene Speicherstände legen Sie übrigens nicht an; der Spieler aktiviert manuell Checkpoints, an denen es bei einem Neustart weitergeht. Kehren Sie an eine solche Stelle zurück, sind aber alle zuvor aus dem Weg geräumten Gegner wieder da: ein ungewohntes System. ❑

„Entwarnung für Serienkenner: Schwer und vielfältig wie eh und je!“

Peter Bathge



Normalerweise kommt bei mir schnell Frust auf, wenn mich der Schwierigkeitsgrad eines Spiels dazu zwingt, Abschnitte eines Levels mehrmals zu wiederholen (siehe **Dark Souls**-Test auf Seite 78). Nicht so bei **Hitman: Absolution**: Das Spiel ist selbst auf dem mittleren Schwierigkeitsgrad bockschwer, belohnt mich aber auch konsequent für Ausdauer, Geduld und verdecktes Vorgehen, indem es meinen Punktezähler in die Höhe schießen lässt. Eine unheimlich motivierende Mechanik! Außerdem habe ich im Notfall auch als Rüpel-Assassine mit Knarre im Anschlag gute Erfolgsaussichten und vor allem jede Menge Spaß. Der Contracts-Modus ist zudem ein großartiges Zubrot. Und noch herausfordernder als die Kampagne.

GENRE: Action
PUBLISHER: Square Enix
ENTWICKLER: IO Interactive
TERMIN: 20. November 2012

EINDRUCK **SEHR GUT**


Bei Auseinandersetzungen hoch zu Ross treten Sie gegen gefährliche Wargenreiter an.


Mit der Erweiterung **Reiter von Rohan** hält unter anderem der Kampf zu Pferde Einzug ins Free2Play-MMORPG **Der Herr der Ringe Online**.

Der Herr der Ringe Online: Reiter von Rohan

Von: Wolfgang Fischer

Im neuen Add-on zum Mittelerde-RPG ziehen Sie hoch zu Ross in die Schlacht.

Ursprünglich sollten sich die Pforten von Rohan schon Anfang September öffnen. Weil eine ganze Horde von Beta-Testern aber noch einige Bugs im Spiel fand, haben sich der Entwickler Turbine und der Hersteller Warner Bros. entschieden, die Veröffentlichung der vierten Erweiterung des F2P-MMOPRGs **Der Herr der Ringe Online** auf Mitte Oktober zu verschieben.

Reiter von Rohan integriert das namensgebende Questgebiet in die riesige Welt Mittelerde. Die neue Region ist fast dreimal so groß wie Moria, das im November 2008 mit dem ersten Add-on **Die Minen von Moria** eingeführt wurde, als das Spiel noch ein monatliches Abonnement erforderte und nicht kostenlos spielbar war. **Reiter von Rohan** bietet aber weitaus mehr als ein neues Gebiet und eine Aufstockung des Maximal-Levels auf Stufe 85: Die Entwickler führen damit auch den berittenen Kampf ins Spiel ein. Hoch zu Ross treten Sie mit Ihren Gefährten gegen Ork-Warbands und Wargenreiter an. Das neue Kriegspferd levelt dabei parallel zu Ihrem Helden. Darüber hinaus bietet **Reiter von Rohan** auch eine neue epische Questreihe, in deren Verlauf Sie die Rohirrim unterstützen und Allianzen mit den Ents aus dem Fangorn-Wald schmieden. Auch wenn das Hauptspiel **Der Herr der Ringe Online** mittlerweile kostenlos spielbar ist: Für das kommende Add-on müssen Sie zahlen. Wer sich die im Handel erhältliche Verkaufsvariante für knapp 40 Euro zulegt, erhält dafür 1.000 Turbine-Punkte für den Online-Shop des Spiels und zahlreiche Zusatzinhalte, darunter ein Rohirrim-Soldaten-Outfit, ein exklusives Schlachtross und einen speziellen Umhang mit Kraftbonus. Außerdem enthält das Rundum-glücklich-Paket einen exklusiven Titel für Ihren Helden. Sie dürfen sich fortan „Freund der Mark" nennen.

Als besonderes Schmankerl haben alle Abonnenten der PC Games mit der Auslieferung der letzten Ausgabe automatisch den Client des Spiels samt einem Code, um ein exklusives Reittier im Spiel freizuschalten, erhalten. Nicht-Abonnenten gehen auch nicht leer aus – schreiben Sie eine Mail an redaktion@pcgames.de mit dem Betreff „Rohan". Sie erhalten postwendend den Client auf DVD zugeschickt. Das Angebot gilt nur, solange der Vorrat reicht. ❑


Lauft, Hobbits! Die epische Geschichte wird in der kommenden Erweiterung fortgesetzt.

„Rückkehr nach Mittelerde – wenn nicht jetzt, wann dann?"


Wolfgang Fischer

Hoch zu Ross Jagd auf Orks und Wargreiter machen – das hört sich nicht nur nach viel Spaß an, das macht auch richtig Laune! Während der Spielemessen E3 in Los Angeles und Gamescom in Köln konnten wir schon Hand an das Add-on anlegen und uns davon überzeugen, dass die Gameplay-Umsetzung der Reiterkämpfe durchaus gelungen ist. Dazu kommt ein riesiges, hübsch gestaltetes und mit Hunderten Quests vollgepacktes Gebiet, in dem es wie gewohnt unheimlich viel zu entdecken gibt. Wenn es einen Grund gibt, sich **Der Herr der Ringe Online** (mal wieder) anzuschauen, dann ist es diese durchdachte Mega-Erweiterung.

GENRE: Online-Rollenspiel
ENTWICKLER: Turbine Games
PUBLISHER: Warner Bros. Interactive Ent.
TERMIN: 15. Oktober

EINDRUCK **SEHR GUT**

GETESTET UND OPTIMIERT BIS INS KLEINSTE DETAIL

Wir haben uns die Wünsche von MMO-Gamern zu Herzen genommen und mit führenden Spieleentwicklern zusammengearbeitet, um technische Perfektion zu erzielen.

Das Ergebnis? 20 MMO-optimierte Tasten. Zwölf intuitiv angeordnete Daumentasten. Ein für Spiele optimierter Sensor. Ein hochpräzises und leistungsstarkes Design, das unter härtesten Bedingungen getestet wurde und für alles bereit ist, was Du von ihm verlangst.

Die Entscheidung lag nicht bei uns.
SONDERN BEI DIR.







Logitech Gaming Angebot zum Geburtstag von PC Games:
http://buy.logitech.com/20jahrepcgames

G600
MMO GAMING MOUSE

Schau unter die Oberfläche der Maus auf **Logitech.com/gaming**

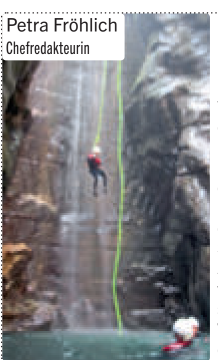




facebook.com/LogitechGamingGermany

© 2012 Logitech. Logitech, das Logitech Logo und andere Marken von Logitech sind das Eigentum von Logitech und ggf. eingetragen. Alle übrigen Marken sind Eigentum ihrer jeweiligen Inhaber.

Die PC-Games-Stammredaktion in der Vorstellung — was bewegte die Redakteure in diesem Monat?



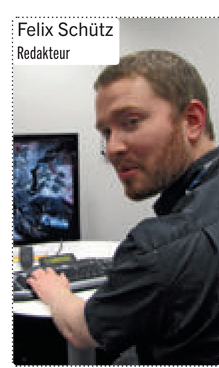
Petra Fröhlich
Chefredakteurin

Hat sich abgeseilt …
und zwei Wochen lang italienische Schluchten, Berge, Seen, Städte, schiefe Türme, Museen und Pizzerien unsicher gemacht.
Feiert 19,9 Jahre PC Games:
Mein allererster Artikel (Test des Adventures **Legend of Kyrandia 3**) erschien erst in der zweiten Ausgabe.
Sagt ein großes Dankeschön:
An die Deutschlandfiliale von Bethesda für die Unterstützung rund um unsere Wunsch-Jubiläumsvollversion **Oblivion**.



Wolfgang Fischer
Stellv. Redaktionsleiter

Hatte noch keine Zeit …
Guild Wars 2 privat so ausführlich zu spielen, wie er sich das vorgenommen hatte, und kriegt deswegen Ärger mit seinen Gildenkumpels.
Spielt(e):
I Am Alive, The Walking Dead: Episode 3, Galaxy on Fire 2 und **Dark Souls**.
Ist:
Nach dieser mehr als stressigen Jubiläumsausgabe zwar glücklich, dass alles so gut geklappt hat, aber auch urlaubsreif!



Felix Schütz
Redakteur

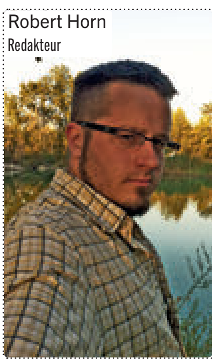
Spielt(e):
Borderlands 2, Guild Wars 2, Torchlight 2, Tower Wars, Faster Than Light, The Walking Dead: Episode 3, Diablo 3 (mit Patch 1.04), **Dust: An Elysian Tail** (Xbox 360), **Transformers: Fall of Cybertron** (Xbox 360), **Caveman's Prophecy** (Android), **Baphomets Fluch: Director's Cut** (Android)
Freut sich auf:
XCOM: Enemy Unknown, Crysis 3, Marvel Heroes
Ist komplett genervt:
Vom Älterwerden





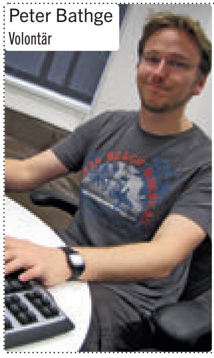
Stefan Weiß
Leitender Redakteur

Tröstet:
Felix beim Thema Älterwerden und erzählt ihm, was passiert, wenn er erst mal in den Mittvierzigern angekommen ist.
Schaffte Platz:
auf der Festplatte für **Guild Wars 2** sowie für ein generalüberholtes **Freelancer** (mit **Crossfire**-Mod) und eine extrem schicke Mod-Version von **Oblivion**.
Schafft demnächst noch mehr Festplattenplatz:
für **Dishonored, Dark Souls** und **Borderlands 2**.



Robert Horn
Redakteur

Hat sich in Arbeit gestürzt:
Nach dem Urlaub gleich zwei schöne und lange Tests zu **CS:GO** und **Borderlands 2**. Arbeit kann so schön sein!
Hat privat viel zu tun:
Neben den oben genannten Titeln halten mich noch **Guild Wars 2** und **Battlefield 3: Armored Kill** vom Schlafen ab.
Leidet:
Mit dem HSV in der neuen Bundesliga-Saison. Bitterer Auftakt. Aber da ist ja noch das Kleeblatt Fürth …



Peter Bathge
Volontär

Schickte unlängst:
seine betagte Geforce GTX 280 in den verdienten Ruhestand. Jetzt steckt endlich auch im Privatrechner eine DirectX-11-Grafikkarte.
Hat bei der Gelegenheit:
auch gleich auf 8 GB RAM, eine SSD-Festplatte und Windows 7 64 Bit umgestellt.
Spielte privat zuletzt:
The Walking Dead: Episode 3, Costume Quest, Inquisitor (großer Murks!), **Crysis 2** mit DirectX-11-Patch, **Darksiders 2** und **Uncharted 3** (PlayStation 3).



Marc Brehme
Redakteur

Sah:
sich im Urlaub von wilden Tieren umzingelt. Erdmännchen und Kängurus waren da noch die freundlichsten.
Spielte:
Deponia, Counter-Strike: Global Offensive, The Walking Dead, Transformers: Fall of Cybertron
Verabschiedete sich:
vom rechten Querlenker seines Autos und 400 Euro. Über den kausalen Zusammenhang möchte er nicht nachdenken.



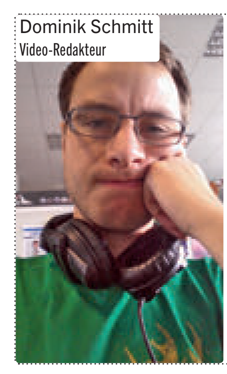
Viktor Eippert
Volontär

Wird von den Kollegen:
beinahe schon angefleht, nicht mehr so viel von **Dark Souls** zu schwärmen. Sorry Jungs, aber mich hat das Spiel einfach voll erwischt!
Hat bereits eine neue Liebe:
Die Vorschauversion zu **XCOM: Enemy Unknown**. Ich hing schon sehr lange nicht mehr so intensiv an einem Spiel fest. Wäre die Version doch nur nicht so stark eingeschränkt …
Spielte unter anderem:
Tower Wars, Borderlands und **Ghost Trick** (NDS).



Rainer Rosshirt
Leiter Kundenzufriedenheit

Hat Bedürfnisse:
Seit er zum ersten Mal ein TV-Gerät mit zwei Metern Bildschirmdiagonale in Aktion gesehen hat.
Hat Probleme:
Weil er dafür sein komplettes Wohnzimmer umbauen müsste und dann überhaupt keinen Platz mehr für Möbel hätte.
Hat Depressionen:
Weil er das Preisschild für diesen Fernseher gesehen hat und ihn die Anzahl der Nullen fürchterlich erschreckte.



Dominik Schmitt
Video-Redakteur

Gleicht sein Gemüt aus:
Borderlands 2 (Claptrap!!) und **Battlefield 3** lassen den Sommerabschied vergessen.
Gelang Historisches:
Sieben **PES**-Siege in Folge gegen play3-Kollege Sascha sind absoluter Rekord.
Giert (ohne viel Hoffnung):
In Richtung Audi RS5 Cabrio! Vielleicht lässt ihn der Herr Döhla ja mal fahren …
Garantierte Kumpel Lukasz:
Dass sowohl Arsenal als auch Liverpool eine erfolgreiche Premier-League-Saison spielen werden.

SO ERREICHEN SIE UNS:

Ihr direkter Draht in die PC-Games-Redaktion:

Anregungen und Fragen rund ums Heft:
redaktion@pcgames.de

Fragen und Anliegen zum Abo:
abo@computec.de

Fragen zur Heft-DVD, zu Videos und Vollversion:
dvd@pcgames.de

Treffen Sie das Team auf Facebook:
www.facebook.de/pcgamesde



Folgen Sie uns auf Twitter:
www.twitter.com/pcgamesde

Heftnachbestellungen und Sonderhefte:
shop.pcgames.de

PC Games abonnieren:
abo.pcgames.de

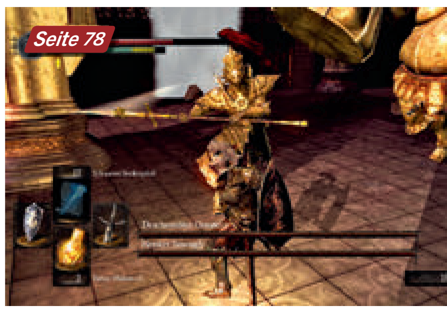
TOP-THEMEN

ACTION
BORDERLANDS 2



Diablo als Ego-Shooter mit massig Quests und x-Millionen Schusswaffen: **Borderlands 2** setzt da an, wo der Vorgänger aufhörte – jedoch ohne großartige Neuerungen. Wie Kollege Horn seinen zweiten Ausflug nach Pandora fand, lesen Sie auf der nächsten Seite.

ROLLENSPIEL
DARK SOULS



Das Konsolen-Rollenspiel **Dark Souls** gehört zweifellos zu den schwersten Spielen aller Zeiten und daher freuen wir uns sehr, dass es endlich den Weg auf PC gefunden hat. Nur ärgerlich, dass die Umsetzung nicht ganz so gut geklappt hat. Wir verraten, ob wir dennoch Spaß mit dem RPG-Schwergewicht hatten.

SPORT
PES 2013 vs. FIFA 13

Es ist für Fußballfans jedes Jahr ein wahrer Glaubenskrieg: **FIFA** oder **PES**? Wir stellen die beiden Kontrahenten gegenüber und helfen Ihnen, den Kick auszuwählen, der am besten zu Ihnen passt!



INHALT

SO TESTEN WIR

Die Motivationskurve

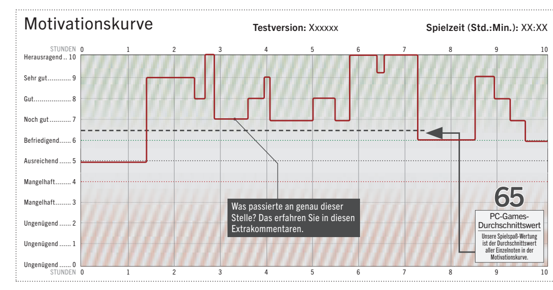
Entscheidend: der Spielspaß
Beim PC-Games-Testsystem zählt nur das, worauf es ankommt: der Spielspaß.

So gehen wir vor:
Ähnlich wie im Boxsport vergeben wir nach jeder Runde (nach jeder Mission, nach jedem Level, nach jeder Stunde etc.) eine Wertung zwischen 0 und 10 Punkten, von „gähnender Langeweile“ bis „Hochspannung pur“. Aus der benötigten Spielzeit und den Einzelwertungen ergibt sich die Spielspaßwertung.

Mit vielen Punkten belohnen wir:
- Glaubwürdige Spielwelt
- Abwechslung durch neue Einheiten, Schauplätze etc.
- Liebevolle Spieldetails
- „Magische Momente“ – Situationen, die einem Wochen und Monate im Gedächtnis bleiben

Zusätzlich bei Multiplayer-, Renn- und Sportspielen:
- Große spielerische Freiheiten
- Interessante taktische/strategische Möglichkeiten

Abzüge gibt es für:
- Zu hohen Schwierigkeitsgrad (unfaires Speichersystem)



- Technische Mängel (Abstürze)
- Spielerische Längen, ausufernde Zwischensequenzen
- Erhebliche Spielunterbrechungen (Ladezeiten)
- Nicht genau erklärte Spielfunktionen
- Ungenaue/umständliche/komplizierte Steuerung
- Abläufe, die sich ständig wiederholen
- Fehlende Abwechslung

Nicht berücksichtigt werden:
- Hardware-Anforderungen
- Kopierschutz
- Preis/Leistung
- Online-Registrierung
- Publisher
- Editor und Mod-Freundlichkeit
- Ausstattung und Verpackung
- Service und Support

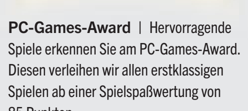
Jede Stunde zählt:
Bei einem umfangreichen Echtzeit-Strategiespiel mit zig Missionen und zig Spielstunden fällt eine etwas schwächere Mission weniger ins Gewicht. Ein Shooter hingegen, der nach zehn Stunden durchgespielt ist, darf sich keinen Durchhänger erlauben. Unser spezielles Bewertungssystem ist deshalb strenger und kritischer als andere.

Ihre Vorteile:
- Nur die PC-Games-Motivationskurve zeigt, wie sich der Spielspaß entwickelt – vom Tutorial bis zum Abspann.
- Substanzlose Grafikblender werden entlarvt.
- 100%ige Transparenz und Ehrlichkeit; Sie sehen, was gespielt, getestet und bewertet wurde.

Die PC-Games-Awards







PC-Games-Award | Hervorragende Spiele erkennen Sie am PC-Games-Award. Diesen verleihen wir allen erstklassigen Spielen ab einer Spielspaßwertung von 85 Punkten.

Editors'-Choice-Award | Diesen Award verleihen wir Spielen, die wir Ihnen uneingeschränkt empfehlen können. Nach welchen Kriterien dies bestimmt wird, erfahren Sie auf Seite 96.

> **90, Herausragend** | Die Top-Empfehlung der Redaktion: Nur Referenzspiele, die in ihrem Genre neue Maßstäbe setzen, werden mit einem der begehrten „90er“ gewürdigt.

> **80, Sehr gut** | Hervorragender Titel, den wir allen Fans des jeweiligen Genres uneingeschränkt zum Kauf empfehlen.

> **70, Gut** | Die zweite Liga – im besten Sinne des Wortes gute Spiele mit Schwächen in einzelnen Disziplinen.

> **60, Befriedigend** | Wenn Sie die Thematik interessiert, kommt dieser noch befriedigende Titel für Sie infrage.

> **50, Ausreichend** | Grobe technische und spielerische Schnitzer erfordern große Leidensfähigkeit.

< **50, Mangelhaft** | Buchstäblich mangelhafte Titel gefährden Ihre gute Laune. Selbst zum Budget-Tarif nicht zu empfehlen.

USK-Einstufungen



Ohne Altersbeschränkung



Ab 6 Jahren



Ab 12 Jahren



Ab 16 Jahren



Keine Jugendfreigabe

Wer den Vorgänger kennt, freut sich: Immer wieder treffen Sie alte Bekannte, allen voran die vier Helden Mordecai (im Bild), Lilith, Brick und Roland.

PC Games EDITORS' CHOICE EGO-SHOOTER

PC Games AWARD Ausgabe 10/2012 86

Bewaffnet mit Schrotflinte, Revolver und gefühlt hundert Millionen anderen Schusswaffen räumen Sie als einer von vier Helden unter den Banditen Pandoras auf.

Borderlands 2

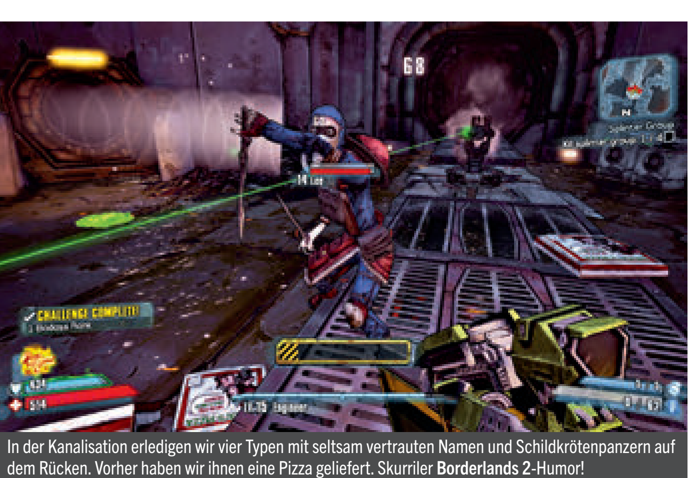
AUF EXTENDED-DVD
- Video zum Spiel

Von: Robert Horn/Felix Schütz

Gearbox schnürt ein dickes Baller- und-Spaß-Paket, auch ohne allzu- viel Innovation.

Oh du wunderschönes Pandora! Perle in der Galaxis, Heimathafen für den Abschaum des Universums. Deine weiten Ebenen, deine verwüsteten Landschaften, all die tödlichen Gefahren, der Schrott und Abfall, die hässlichen und tödlichen Kreaturen, die verrückten Menschen und durchgeknallten Banditen! Wir mochten dich schon damals, als wir dich mit Mordecai, Roland, Lilith und Brick von vorne bis hinten erforscht haben. Jetzt bist du wieder zurück, hast dich hübsch gemacht, bist noch strahlender, noch gemeiner, tödlicher und damit noch reizvoller. Wir haben lange auf deine Rückkehr gewartet. Wehe, du enttäuschst uns.

Publisher 2K schickte uns Wochen vor Verkaufstart die Steam-Version von **Borderlands 2** zu. Zwei Freiwillige, die Redakteure Felix Schütz und Robert Horn, waren schnell gefunden und stürzten sich mal gemeinsam, mal allein in die Weiten von Pandora, um insgesamt etwa 80 Spielstunden in der abgedrehten Welt zu verbringen. Das reicht, um das Spiel ein Mal durchzuspielen, nahezu sämtliche Nebenmissionen zu erledigen und noch ein paar Stunden im weiterführenden Vault-Hunter-Modus zu verbringen. Wichtigste Erkenntnis: Entwickler Gearbox hat sich die Kritiken am ersten Teil zu Herzen genommen und entscheidende Teile des Open-World-Shooters verbessert – viel mehr allerdings auch nicht. Trotzdem ist **Borderlands 2** ein gutes, witziges und vor allem unterhaltsames Stück Ballerorgie geworden,



In der Kanalisation erledigen wir vier Typen mit seltsam vertrauten Namen und Schildkrötenpanzern auf dem Rücken. Vorher haben wir ihnen eine Pizza geliefert. Skurriler **Borderlands 2**-Humor!



Neben Banditen und jeder Menge aggressiven Pandora-Viechern mähen Sie sich durch unzählige Roboter der Hyperion Corporation. Manche dieser Dingern sind richtig harte Brocken.

CHAOTISCHER SPASS IM KOOP-MODUS

KUMPEL-ZUSAMMENARBEIT
Wie im Vorgänger auch können sich Spieler gegenseitig wieder auf die Beine helfen und untereinander handeln. Neu ist die Möglichkeit, sich gegenseitig zum Duell herauszufordern. Schade: Lustige gemeinsame Kombos gibt es nicht.

DICKERE MONSTER
Die Monsterstärke passt sich je nach Spielerzahl automatisch an. Beute wird allerdings nicht aufgeteilt, jeder darf alles aufheben. Andere Spiele lösen das deutlich besser!

MATCH-MAKING
Vor jedem Start zeigt das Spiel an, wie gut Sie und Ihre potenziellen Partner im Level-Bereich zusammenpassen. Quests vom Spiele-Host werden automatisch übernommen.

Bis zu vier Spieler gehen in **Borderlands 2** gemeinsam auf Monster- und Banditenjagd. Das rockt, aber viele witzige Details bleiben bei der chaotischen Hatz leider auf der Strecke.

das Sie locker 30 bis 40 Stunden beschäftigen wird.

Die Welt von Pandora ist bunt in **Borderlands 2**. Bunter noch als im Vorgänger, in Szene gesetzt von dieser wunderbar einzigartigen Comic-Optik, aber vielseitiger und abwechslungsreicher. Marschierten Sie im ersten Teil noch stundenlang durch eine **Mad Max**-artige Wüste, bietet Teil 2 nun deutlich mehr fürs Auge: Zu Beginn wagen Sie Ihre ersten Schritte noch in einer Eislandschaft, mit zugefrorenen Seen und gigantischen gestrandeten Tankern, später durchstreifen Sie saftig-grüne Wiesen, durch die sich Wildbäche schlängeln, erforschen gigantische Fabrikanlagen, hypermoderne Städte oder verwahrloste Banditenquartiere. Alle Gebiete sind dabei voneinander getrennt, sodass Sie einen (angenehm kurzen) Ladebildschirm ertragen müssen, wenn Sie überwechseln wollen. Dabei hilft auch ein etwas unübersichtliches Schnellreisesystem.

Optisch ist **Borderlands 2** im Vergleich zum Vorgänger deutlich gereift und präsentiert eine ansehnliche Unreal-Engine-3-Grafik, die auf dem PC mit einigen netten Extras daherkommt. Besitzer einer Nvidia-Grafikkarte freuen sich über die gelungenen PhysX-Effekte (ATI-Karten wälzen die Rechenlast auf die CPU ab, was den PC spürbar ausbremst): Stoffbahnen wehen realistisch im Wind und zerfetzen unter Beschuss, Flüssigkeiten wie Säure, Blut oder Schlamm spritzen durch die Gegend und rinnen an Oberflächen herunter und unzählige Partikeleffekte setzen in größeren Schießereien den Bildschirm in Brand.

Damit das Erkunden der großen Spielwelt schneller geht, steigen Sie wie schon im Vorgänger in ein postapokalyptisches Fahrzeug. Davon gibt es mehrere Modelle, die Sie mit unterschiedlichen Waffen ausrüsten können. Trotzdem verkaufen die Entwickler dieses Feature unter Wert: Fahrzeuge spielen bei Missionen kaum eine Rolle, es gibt keine coolen Motorräder oder andere Fortbewegungsmittel (warum nicht auf gezähmten Skags reiten?) oder Aufrüstmöglichkeiten und die Fahrwege sind entweder sehr kurz oder werden durch das Schnellreisesystem sowieso obsolet.

Schon im ersten Teil war der Humor ein wichtiger Teil des Spiels. Nicht wenige Spieler haben den schusseligen, Unsinn plappernden Roboter Claptrap ins Herz geschlossen (ebenso viele hassen ihn aus tiefstem Herzen) und über die absurden und skurrilen Bewohner Pandoras gelacht. Hier packen die Entwickler eine ordentliche Schippe drauf und führen Sie nahezu im Minutentakt


Manche Gegner benötigen differenzierte Taktiken. Bedeutet: Einfach draufholzen bringt nichts. Dieser Herr zum Beispiel trägt einen massiven Schild vor sich her. Also: mitdenken, Munition sparen.


Fahrzeuge spielen eine untergeordnete Rolle. Dafür können Sie aus mehreren Modellen wählen und diese mit verschiedenen Waffen ausrüsten.

DER RPG-FAKTOR: SKILLS, ITEMS, TOKENS

TALENTÄUME: ALTBEWÄHRT

Wie schon im Vorgänger setzt Gearbox auf ein herkömmliches Talentbaumsystem. Bedeutet: Durch Quests und Abschüsse verdienen Sie Erfahrungspunkte, dank derer Sie im Level aufsteigen. Für jeden Level-up gibt's einen Talentpunkt, den Sie dann in einen von drei Fähigkeitenzweigen investieren können. Das funktioniert und macht Spaß, begeistert aber auch nicht. Denn: Jede Klasse hat wieder nur eine einzige aktive Fähigkeit! **1** Der Gunzerker beispielsweise kann kurzzeitig einen Wut-Modus aktivieren, in dem er besonders viel Schaden austeilt. Diesen Skill können Sie zwar mit einigen Upgrades verbessern, aber nicht wirklich variieren. In den Talentbäumen **2** findet man stattdessen nur passive Boni, die zwar schön stark ausfallen, aber dennoch wenig Freiheiten in der Spielweise erlauben. Darum ähneln sich die Klassen stark. Immerhin: Sie dürfen Talentpunkte stets unkompliziert umverteilen.



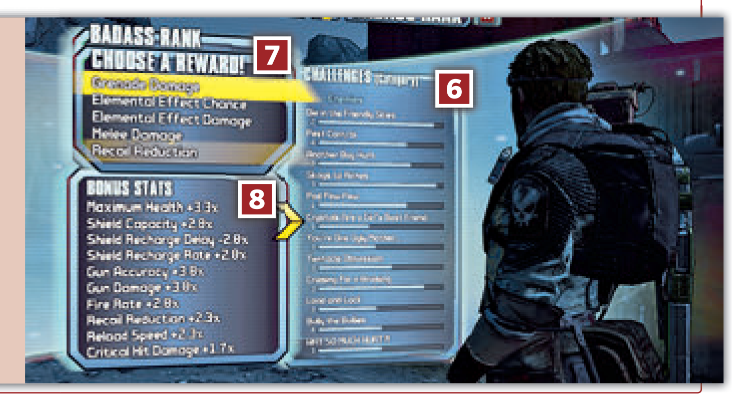


INVENTAR: FÜR WAFFENSAMMLER

Das Sammeln neuer Knarren ist auch in **Borderlands 2** der wichtigste Motivationsfaktor. Wie in **Diablo** werden alle Waffen zufallsgeneriert, sind farblich codiert und können zig Eigenschaften haben. **3** Genauso cool wie im ersten Teil! Schade jedoch: Gänzlich neue Waffengattungen fehlen, auch die Schilde, Granatenmods und Klassenboni kennen wir schon aus dem Vorgänger. Neu ist hier lediglich ein vierter Slot **4** für Relikte, die starke Talentboni verleihen. Rüstungen, Helme oder Sets gibt's auch diesmal leider nicht, Sie dürfen nur die Gesichter und Farben der Helden ändern. Das fair bemessene Inventar unterstützt nun Mausräder, ist aber trotzdem etwas umständlich: Die Item-Liste **5** muss mühsam gescrollt werden und der Vergleich von Statuswerten poppt nicht einfach auf, sondern blendet nur per Druck auf die E-Taste ein. Nett hingegen: Sie können Items nun als Favorit oder zum Verkauf markieren.

TOKENS: MINI-UPGRADES

Das coole Lernsystem aus **Borderlands 1**, in dem man den Umgang mit bestimmten Waffenarten trainierte, gibt es im zweiten Teil nicht mehr. Stattdessen hat Gearbox ein neues Token-System eingebaut. Das simple Prinzip: Sie meistern Herausforderungen und bekommen dafür Upgrade-Punkte, die hier Tokens genannt werden. Herausforderungen, zum Beispiel eine gewisse Anzahl Gegner besiegen oder Items finden, werden sauber in einem Menü aufgelistet **6** und lassen sich gut im Vorbeigehen erledigen. Die so verdienten Tokens tauschen Sie in einem schlichten Textmenü **7** gegen dauerhafte Boni ein – etwa ein Prozent mehr Nachladetempo oder ein halbes Prozent höhere Trefferchance. Da diese Boni **8** aber so winzig sind, zeigen sie erst dann Wirkung, wenn man sie zigfach freigeschaltet hat. Darum lohnt sich dieses System nur für Langzeitspieler, für alle anderen dürfte es eher unspannend sein.



in absurde Situationen mit durchgeknallten Charakteren und zum Schreien komischen Momenten.

Der Einrad-Roboter Claptrap zum Beispiel hat in **Borderlands 2** eine größere Rolle spendiert bekommen und amüsiert immer wieder mit seiner vollkommen weltfremden Selbsteinschätzung. So hält er sich selbst für den Helden und den Spieler für seinen Handlanger. Dementsprechend protzt er mit seinen Fähigkeiten (zum Beispiel im Türenöffnen), nur um wieder und wieder kläglich zu versagen. Wir würden den armen Kerl bemitleiden, wenn wir dabei nicht so schallend lachen würden. Wenn Sie die Quasselstrippe schon im ersten Teil nicht leiden konnten, seien Sie beruhigt: Claptrap kommt zwar häufiger vor als im ersten Teil, der Star des Geschehens ist aber nach wie vor Ihr Held. Und der furchtbar charismatische Handsome Jack. Auch sonst treffen Sie immer wieder auf Bekannte aus dem Vorgänger, etwa Waffenhändler Marcus, den gestörten Dr. Zed oder die Verrückte mit dem üppigen Dekolleté, Moxxi.

Hier und da finden Sie selbst abseits der Wege wunderschöne kleine Geschichtchen, die uns immer wieder ein Schmunzeln ins Gesicht zimmern. Im Versteck der Bloodshot-Banditen etwa entdecken wir ein Memo von Waffenverkäufer Marcus, der den Ganoven seine überlegenen Waffen im Kampf gegen Roland und seine Kämpfer anbietet. Keine zehn Schritte später finden wir ein weiteres Memo, in dem Marcus nun wiederum Freiheitskämpfer Roland im exakt gleichen Wortlaut Waffen im Kampf gegen die Banditen anbietet. Später sehen wir einen Altar, den die Banditen Marcus gewidmet haben, um ihn fanatisch anzubeten, damit er ihnen weiterhin so tolle Waffen schickt, mit denen man so wunderbar Mittagessen rösten (!!) kann.

Die Haupt- und Nebenmissionen gehen in Sachen Humor und Inszenierung meist noch einen Schritt weiter. Vorbei sind die Zeiten schnöder, langweiliger Missionen wie in Teil 1, stattdessen kommt nahezu jede Aufgabe mit einer kleinen, absurden Geschichte daher und wird durch animierte Sequenzen und vertonte Dialoge zusammengehalten. Die Hauptgeschichte um Bösewicht Handsome Jack, den Hyperion-Konzern und die vier Helden aus dem Vorgänger ist dabei nicht unbedingt spektakulär und überraschend, aber frech und augenzwinkernd inszeniert und bietet gute Shooter-Unterhaltung, ohne mit allzu vielen Wendungen oder Dramen zu überfordern. Gerade die Figur des bitterbösen und furchtbar witzigen Handsome Jack ist den Schreibern bei Gearbox hervorragend gelungen. Eigentlich kann man dem sympathischen, sadistischen Drecksack gar nicht böse sein, wenn er die Helden gekonnt und zielsicher fertigmacht und dabei immer den passenden Spruch parat hat. Wenn Sie die Spielwelt fleißig absuchen, erfahren Sie außerdem interessante Details über die Vergangenheit des ultrareichen Grobians.

Riesige Gegner sind in **Borderlands 2** eher selten, aber nicht ungewöhnlich. Kämpfe gegen solche Riesen arten meist in harte, minutenlange Schlachten aus.

Die eigentliche Überraschung von **Borderlands 2** sind aber die oft liebevoll erzählten Nebenmissionen, die Sie quer über Pandora jagen. Oft steckt in einer anfangs belanglosen „Hol, bring oder töte XY"-Quest ein witziger Kern absurden Humors. So liefern wir für Barbesitzerin Moxxi (kennen Sie vielleicht aus dem **Borderlands**-DLC **Mad Moxxi's Underdome Riot**) eine Pizza zu vier in der Kanalisation lebenden Nahkämpfern mit Schildkrötenpanzern auf dem Rücken, veranstalten eine Geburtstagsparty für Claptrap, klauen Banditen ihre Volleybälle (und zünden auch noch das Spielnetz an!), sammeln merkwürdige, sprechende Waffen oder bombardieren ein Dorf mit schwerem Geschütz, um deren Schutzschild zu testen. Die Missionen in **Borderlands 2** bleiben definitiv im Gedächtnis.

Natürlich begegnen Ihnen auch hin und wieder langweilige Aufgaben mit viel nerviger Laufarbeit, bei denen Sie sich erst umständlich durch schon mehrfach gesäuberte Gebiete ballern müssen, weil das gesuchte Objekt natüüürlich wieder ganz am anderen Ende herumliegt, aber im Großen und Ganzen ist die Qualität der Missionen herausragend. Vor allem, da jeder Quadratmeter von Pandora mit herzhafter Waffengewalt erobert werden will: **Borderlands 2** versprüht mit jeder Faser Shooter-Charme.

Das Konzept ist bekannt: Wie schon im Vorgänger finden Sie auch in **Borderlands 2** unzählige, zufallsgenerierte Waffen in sechs Kategorien. Jede Kanone verfügt über verschiedene Eigenschaften und Statistiken wie Magazingröße oder Durchschlagskraft. Schon nach Minuten im Spiel werden Sie damit überschüttet und der allseits bekannte Sammeltrieb schlägt gnadenlos zu. Welche Waffe Sie mit welchem Charakter nehmen, ist dabei schnurzegal, denn jeder Held kann mit jedem Schießprügel umgehen. Das Zufallssystem sorgt dafür, dass sich viele Kanonen äußerst unterschiedlich anfühlen. So macht es Spaß, immer wieder mit explodierender Munition, abprallenden Kugeln oder dem coolen Dreifachraketenwerfer, den der gigantische Basilisk gerade hat fallen lassen, zu experimentieren und Waffen wie am Fließband durchzutauschen. Die Shooter-Mechaniken des Open-World-Spiels funktionieren dabei prächtig.

Im weiteren Spielverlauf erhalten viele Schusswaffen Zusatz- und Elementareigenschaften. Elektroprojektile eignen sich etwa

PHYSX: QUALITÄTSSTUFEN IM VERGLEICH

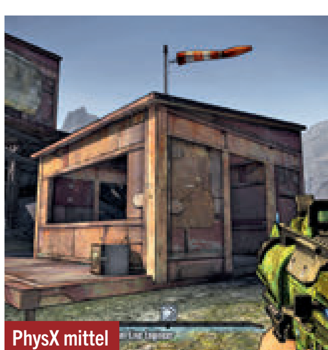
FLÜSSIGKEITEN (BLUT, WASSER, SCHLEIM ETC. ...)





STOFFE UND PLANEN





Exklusiv in der PC-Version von **Borderlands 2** gibt es drei PhysX-Optionen: niedrig, mittel und hoch. Komplett deaktivieren kann man die Physik-Effekte nicht, auf niedrigster Stufe haben aber selbst schwache PCs keine Probleme. Für maximale PhysX-Details braucht es jedoch zwingend eine gute Nvidia-Karte (GTX 460 oder besser).

EIN SPIEL, VIELE EDITIONEN

Neben der normalen Verkaufsfassung (50 Euro) erscheint Borderlands 2 hierzulande noch in zwei weiteren Editionen: Die Deluxe-Kammer-Jäger-Version und die Ultimative-Beutekiste-Sammleredition. Außerdem erhalten Vorbesteller einen Download-Code, der verschiedene Bonusinhalte freischaltet. Wer sich den „Season-Pass" zulegt, der bekommt alle vier bisher geplanten DLCs günstiger im Paket.

ULTIMATIVE BEUTEKISTE

Diese teure Edition (110 bis 130 Euro!) ist schon bei den meisten Händlern vergriffen. Sie enthält die aufwendige Replik einer Truhe aus dem Spiel, alle Inhalte der Deluxe-Kammer-Jäger-Version, eine Steelbook-Hülle, ein Poster mit den Kreaturen Pandoras, Postkarten, Feldnotizen von Sir Hammerlock, eine Stoffkarte und ein Echtheitszertifikat.



DELUXE KAMMER-JÄGER

Für stolze 70 Euro erhalten Sie hier neben dem Hauptspiel ein paar Gimmicks: eine Marcus-Wackelkopffigur, ein Artbook, eine Karte von Pandora und einen Comic, den es aber leider nur als Download gibt. Dazu liegen 4 Sticker in der Box.



PREMIUM CLUB

Wer das Spiel vorbestellt (online oder im Einzelhandel, egal in welcher Fassung), erhält einen Gratis-Bonuscode für mehrere Download-Zusatzinhalte:

- Goldener Schlüssel: Öffnet eine einzigartige Beutetruhe in der Stadt Sanctuary
- Kammer-Jäger-Relikt: Verbessert die Dropchance seltener Items
- Gearbox Gunpack: Ein Satz goldener Zusatzwaffen
- Bonusheld: Gearbox entwickelt derzeit die fünfte Klasse „Mecromancer". Vorbesteller laden sich die Spielfigur gratis herunter, sobald sie verfügbar ist.



hervorragend, um Schilde zu zerstören, während Brandmunition gegen ungepanzerte Gegner rockt. Neu ist das allerdings nicht, auch in **Borderlands** gab es das schon. Einzig „Slag" ist hinzugekommen, eine lila schimmernde Flüssigkeit, die Gegner empfindlicher für Projektile macht. Im Koop ist das Zeug ein gutes Mittel, um selbst stärkste Gegner schnell aus den Latschen zu hebeln.

Neu hingegen ist, dass auch die Schilde, die Ihren Helden vor allzu viel Schaden schützen, auf höheren Stufen Elementarkräfte bekommen. So besteht zum Beispiel die Chance, dass eine Feuernova nahe Gegner von den Füßen reißt, sobald Ihr Schild heruntergeschossen wurde oder Nahkämpfer mit Blitzattacken röstet. Diese zusätzliche Verteidigungslinie ist in den teils heftigen Kämpfen eine willkommene Hilfe. Schade: Bei der Auswahl der Waffenarten ist Entwickler Gearbox auf Nummer sicher gegangen und sämtliche Modelle aus dem Vorgänger übernommen. Wir hätten uns wirklich über Zuwachs in Form von Bögen, Granatwerfern, Lasern oder Nahkampfwaffen gewünscht. Auch wenn sich die Wummen in der Optik und Ausstattung sehr deutlich unterscheiden: Ein wenig mehr Kreativität und Mut wäre hier angebracht gewesen!

Die gleiche Aussage gilt leider auch für die vier im Spiel verfügbaren Klassen (eine fünfte, der sogenannte Mechromancer, wird am 16. Oktober per DLC nachgereicht). Zwar sind Axton, Zero, Salvador und Maya zumindest optisch sehr unterschiedlich und haben alle eine eigene Spezialfähigkeit, doch erinnern sie dabei viel zu sehr an die Charakterklassen aus dem ersten Teil. Auch sonst bleiben die einzelnen Helden blass und austauschbar, die Fähigkeiten unspektakulär. Schließlich unterscheiden sich die Recken außer durch ihre Spezialfähigkeit nicht voneinander, jeder kann alles. Wieso die Entwickler dem Ninja Zero zum Beispiel eine Nahkampffertigkeit geben, ansonsten aber strikt auf Fernkampf setzen, verstehen wir nicht. Auch das Geschütz des Commando Axton hätte ein paar deutlich coolere Fähigkeiten verdient. Im dreigeteilten Fähigkeitsbaum dürfen Sie das Ding zwar mit Raketen ausrüsten, die Genauigkeit und Schussrate verbessern, doch wie super wäre es gewesen, die Selbstschussanlage in eine fliegende Drohne zu verwandeln oder in einen fahrenden Begleiter? Mayas Fähigkeit dagegen, Gegner wehrlos in der Luft schweben zu lassen, hilft mehr im Koop-Spiel, während Salvadors Fähigkeit, kurzzeitig zwei Waffen zu halten, einfach nur unkreativ ist.

Auch hier vermissen wir den Mut der Entwickler, spannendere und vor allem mehr Fähigkeiten einzubauen. Die Aussage, dass der


Taucht ein Typ mit der Bezeichnung „Badass" auf, wird es haarig, das sind fiese Biester. Außerdem gibt es erfreulich viele Gegnerarten und -unterteilungen! Viele davon haben es in sich.


Diese junge Dame ist, wie die meisten Einwohner von Pandora, absolut durchgeknallt. Sie schnallt Plüschhasen an ferngelenkte Raketen. Gute Sache! Allerdings nicht für die bösen Jungs.

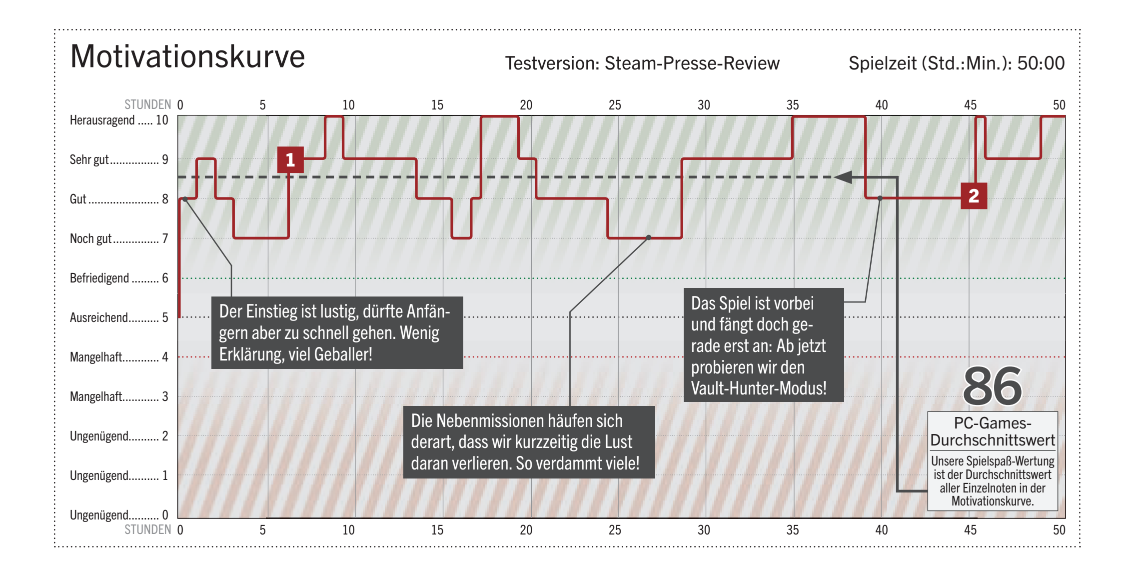
MEINE MEINUNG | *Robert Horn*

„Ein wirklich gelungenes Ballervergnügen in einer herrlich abgedrehten Welt.“

Borderlands 2 hat mich im Gegensatz zu Teil 1 von Anfang an gefesselt. Das liegt an zwei Dingen: Ich mag gute Shooter und ich stehe auf skurrilen Humor. Beides bietet der Titel im Überfluss. Die wunderbar überzeichneten Charaktere und die köstlich abgedrehten Missionen lassen mich schmunzeln UND gleichzeitig ballern, was die Maustaste hergibt. Hinzu kommt, dass **Borderlands 2** kein kurzes Spiel ist. Ich habe locker 40 Stunden beim erstmaligen Durchspielen gebraucht, jetzt geht es im Vault-Hunter-Modus von vorne los. Ziemlich gut für einen Shooter! Schade ist nur, dass sich die Entwickler nicht ein wenig mehr getraut haben: Neue Waffentypen, neue Fähigkeiten, coolere Helden, mehr Fahrzeug-Interaktion, das alles wäre schön gewesen. Meinen persönlichen Nerv trifft das Spiel aber. Ich fühle mich wohl auf Pandora!

Motivationskurve

Testversion: Steam-Presse-Review Spielzeit (Std.:Min.): 50:00





1 Die ersten zehn Stufen vergehen wie im Flug: Wir lernen Claptrap kennen, erforschen eisige Wüsten, legen uns hauptsächlich mit Banditen-Clans an und schalten nach und nach neue Waffen- und Modifikationsslots frei. Wer den Vorgänger nicht kennt, tut sich mit Sicherheit erst mal schwer.



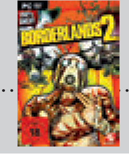
2 Etwa mit Stufe 30 nähern wir uns langsam dem Finale der seicht dahinplätschernden Hauptgeschichte. Einie Lacher hatte die Story bis dahin aber parat und überrascht uns auch gegen Ende mit einem der besten Brüller im gesamten Spiel. **Borderlands**, dein ist der Humor!

Shooter-Teil im Mittelpunkt stehen soll, lassen wir nicht gelten. Wir meckern hier aber auf hohem Niveau, alle Klassen machen durch die Bank Spaß. Es wäre nur einfach mehr drin gewesen.

Egal mit welchem Helden Sie sich in die skurrile Welt stürzen, gemeinsam mit einem oder bis zu drei Freunden macht die Sache noch mehr Spaß. Das Koop-Spiel funktioniert dabei wunderbar einfach, mit wenigen Klicks tritt man der Session des Partners bei. Das Spiel zeigt Ihnen dabei sofort an, ob beide Helden im geeigneten Level-Bereich liegen. Monster werden beim gemeinsamen Kampf automatisch stärker, Beute wertvoller, das Spiel selbst um Längen chaotischer. Außerdem können Sie mit Ihren Mitspielern handeln oder diese zu Duellen herausfordern. Zwar hat das gemeinsame Erkunden der Spielwelt durchaus seinen Reiz (auch wegen der qualitativ hochwertigeren Beute), wir empfehlen aber, erst einmal einige Stunden allein durch die Gegend zu ziehen. Stürmt man sofort mit Freunden los, entgehen einem viele Nebenaufgaben, Witze und Details am Rande.

Wir konnten den Koop-Part bisher zu zweit ausprobieren. Schon dabei brennt das Spiel, auch dank toller PhysX-Effekte, ein solches Feuerwerk ab (und reißt zeitweise die Framerate in den Keller), dass wir uns das Durcheinander mit vier schießwütigen Pandora-Ballerfreunden kaum vorstellen können. Ausprobieren wollen wir das auf jeden Fall, denn **Borderlands 2** ist ein Spiel, das sich mit all seiner Liebe zum Detail, dem großartigen Witz und der tollen Präsentation unsere volle Aufmerksamkeit verdient hat, auch wenn es vor großen Neuerungen und kreativen Innovationen zurückschreckt. ❑

BORDERLANDS 2



Ca. € 50,-
20. September 2012

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Ego-Shooter
Entwickler: Gearbox Software
Publisher: 2K Games
Sprache: Deutsch (Multilingual)
Kopierschutz: Borderlands 2 ist an Steam gekoppelt. Sie benötigen einen aktiven Account und Internetverbindung.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Einzigartige Comic-Grafik mit netten Physx-Effekten
Sound: Tolle Vertonung (egal ob deutsch und englisch) und gute Musikuntermalung
Steuerung: Typische Shooter-Steuerung ohne Macken

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Koop-Modus
Zahl der Spieler: bis zu vier Spieler

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: Core 2 Duo (2,4 GHz), Athlon 64 X2 (3 GHz), 2 GB RAM, Geforce 9600 GT/Radeon HD 3870
Empfehlenswert: Core 2 Quad/Phenom II X4 mit 3 GHz, 4 GB RAM, Geforce GTX 460/Radeon HD 6850

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 18 Jahren
Im Spiel spritzt viel virtuelles Blut, in Flammen stehende Gegner schreien wild, der Humor ist derb. Körperteile können nicht abgetrennt werden.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Wir bekamen von Publisher 2K Games einen Steam-Code für die sogenannte Borderlands-2-Press-Review-Version. Die spielten zwei Redakteure insgesamt etwa 100 Stunden gemeinsam und alleine durch. Dabei kam es zu keinen technischen Problemen.

PRO UND CONTRA

- ➕ Tonnenweise coole Waffen, die zum Experimentieren einladen
- ➕ Wunderbar abgedrehte Spielwelt
- ➕ Mit gut 40 Stunden Spielzeit sehr umfangreich
- ➕ Viele witzige Missionen mit schrägen Charakteren
- ➕ Gute deutsche Sprachausgabe
- ➕ Sehr gute PC-Umsetzung
- ➕ Wunderbar abgedrehte Spielwelt
- ➕ Pechschwarzer, zum Brüllen komischer Humor
- ➖ Blasse Helden mit langweiligem Skill-System
- ➖ Schwankender Schwierigkeitsgrad
- ➖ Teils lange Laufwege und umständliches Schnellreisesystem
- ➖ Kaum Neuerungen im Vergleich zum Vorgänger

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **86**



Auf den Unterwasserplateaus steht jetzt deutlich mehr Bauplatz zur Verfügung. Der ist auch nötig, denn unter Wasser errichten Sie zahlreiche neue Produktionsstätten.

Das geothermische Kraftwerk erzeugt riesige Energiemengen, löst aber unter Umständen zerstörerische Tsunami aus.

Anno 2070: Die Tiefsee

Von: Peter Bathge

Das Add-on bringt zusätzlichen Langzeitspaß, knausert aber mit neuen Missionen.

Die Tiefsee ist eine Liebeserklärung. Absender: Related Designs und Blue Byte. Die Adressaten: Langzeitspieler von **Anno 2070**, denen das Spiel nach 80 bis 100 Stunden im Endlosmodus zu fad wurde. Die Zielgruppe freut sich über einige der Änderungen des Add-ons, die darauf abzielen, die Komplexität des Spiels mit weiteren Warenketten und einer zusätzlichen Zivilisationsstufe zu erhöhen. Wie gut die einzelnen Neuerungen greifen, lesen Sie im Kasten auf Seite 69.

Im Mittelpunkt der Erweiterung steht die Tech-Fraktion. Die umweltfreundlichen Ecos und die industriellen Tycoons bekommen mit dem Add-on kein einziges neues Wirtschaftsgebäude (nur Zierobjekte). Lediglich ein zusätzliches Schiff gibt es oben drauf: Der Atlas ist eine Mischung aus Flugzeugträger und mobiler Reparaturplattform; nützlich im Kampf mit großen Flottenverbänden und bei Luftangriffen fernab der eigenen Flughäfen. Bei den Techs kommt noch ein U-Boot mit besonders großen Frachträumen dazu. Das eignet sich prima, um mittels der neuen Einstellung Handelsrouten konsequent im getauchten Zustand abzufahren – so gehen Sie Räubern auf der Meeresoberfläche aus dem Weg.

All das ist aber erst im späteren Verlauf einer Partie von Bedeutung, im sogenannten Mid- und Endgame. Die Anfangsphase spielt sich dagegen fast genauso wie in **Anno 2070**: Mit einer der beiden Hauptfraktionen Ecos und Tycoons besiedeln Sie erst eine, bald schon mehrere Inseln und sorgen für die Zufriedenheit bei der Bevölkerung. Dazu produzieren Sie Waren, die Teil komplexer Wirtschaftskreisläufe sind. Nebenbei beachten Sie sowohl auf den Stromverbrauch Ihrer Gebäude als auch die durch Abgase verschlechterte

WARUM KEIN MEHRSPIELERTEST?

Für den neuen Vorherrschafts-Modus fehlten uns zum Testzeitpunkt noch die Mitspieler.

In Vorherrschaft balgen sich zwei Teams um die Kontrolle über mehrere Karten; Partien ziehen sich unter Umständen über Wochen hin. Eine direkte Konfrontation mit Militäreinheiten gibt es dabei nicht. Stattdessen siedeln die Teams friedlich vor sich hin und versuchen im Wettbewerb gegen die KI eine möglichst hohe Punktzahl zu erzielen. Das Team, das auf einer Karte die meisten Punkte verdient, nimmt die Map in Besitz. Dadurch erhalten alle Team-Mitglieder für den Rest der Partie spezielle Boni. Insgesamt existieren 17 verschiedene Missionsabfolgen (siehe Bild). Bei Redaktionsschluss mangelte es uns aber noch an Mitspielern für diesen Modus; einen Nachtest finden Sie im Einkaufsführer in einer der folgenden Ausgaben. Hinweis: Auch wer nur das Hauptspiel besitzt, kommt dank eines kostenlosen Updates in den Genuss der neuen Spielvariante.



DIE WICHTIGSTEN NEUERUNGEN

Die Tiefsee macht einiges neu, doch die meisten Änderungen erschließen sich erst mit der Zeit. Das ändert aber nichts an ihrem hohen Nutzwert.



Inselaktien kaufen

Das gab es schon in **Anno 1404: Venedig**: An gegnerischen Kontoren erwerben Sie für enorme Summen einen von fünf Anteilen an einem Eiland. Wer drei der Aktien erwirbt, übernimmt die Insel. Neu: Für Ihre Investitionen erhalten Sie eine Dividende – eine lohnende Geldanlage! Das System fügt dem Spiel eine dringend benötigte Art der gewaltlosen Übernahme hinzu. Weil andere Spieler Aktien zurückkaufen können, entsteht ein reges Hin und Her. Auch die KI stellt sich bei diesen Transaktionen geschickt an; zudem verhageln Sie sich ganz fix die Beziehung zu einem Computergegner, wenn Sie zu viele seiner Aktien erwerben.



Neue Waren, Bedürfnisse und Produktionsketten

Die Tech-Fraktion fühlt sich durch die dritte Zivilisationsstufe endlich nicht mehr wie der Juniorpartner von Ecos und Tycoons an. Die zahlreichen Waren-Neuzugänge stellen bekannte Strategien auf den Kopf, da zusätzliche Produktionsanlagen zu errichten sind. Die in vier Stufen hergestellten Bionik-Anzüge sind ein Bonbon für besonders engagierte Annoholiker, bleiben dabei aber komplett optional – nicht einmal für das neue Tech-Monument sind sie erforderlich. Profispieler dürften aber die Herausforderung schätzen.



Zusätzliche Energieoptionen

Mit Energietransmittern verschieben Sie Stromüberschüsse zu entlegenen Inseln. So lassen sich erstmals Energiezentren mit Risikotechnologien wie Atomkraftwerken fernab der Hauptsiedlungen anlegen – ein ungemein praktischer Kniff! Cool: Die Transmitter bauen Sie auf Wunsch auch am Meeresgrund.

Ökobilanz – ein forderndes Spielprinzip, das von der ersten Minute an eine beachtliche Sogwirkung erzeugt. Der Ausbau und die Optimierung der prächtig anzuschauenden Inselstädte beschäftigt pro Karte mehrere Stunden. Durchhänger gibt es serientypisch nur sehr selten.

Die Neuerungen von Die Tiefsee greifen erst, sobald Sie neben Ihrer Hauptfraktion die Techs als zweite Bevölkerungsgruppe ansiedeln. Diese Laborratten besitzen nun drei statt nur zwei Zivilisationsstufen wie im Hauptspiel; die neue Genie-Gesellschaftsschicht verlangt nach einer Reihe frischer Güter. Auch die darunter angesiedelten Forscher haben zwei zusätzliche Bedürfnisse spendiert bekommen. Das resultiert in neuen Warenkreisläufen und Produktionsgebäuden, etwa zur Erzeugung von hochwertiger Laborausstattung oder ebenso schmackhafter wie gesunder Immunpräparate. Die dafür notwendigen Rohstoffe bauen Sie hauptsächlich unter Wasser ab; hier kommt die Tiefsee aus dem Titel ins Spiel. Denn beim Hochpäppeln der Techs verbringen Sie mehr Zeit als im Hauptspiel am Meeresgrund; die spielerisch eher nebensächlichen Unterwassersiedlungen waren ein Schwachpunkt von **Anno 2070**.

Beim Add-on gibt es im kühlen Nass deutlich mehr zu tun: Sie züchten Schwämme, brüten Korallen aus, gewinnen Mikrochips aus Bauschutt und verarbeiten die gewonnenen Rohstoffe gleich am Seeboden zu den benötigten Bedarfsgüter. Das erfordert eine angepasste Logistik: Sie verschiffen Unmengen an Baumaterialien zu Ihren Unterwasserkontoren und richten zusätzliche Handelsrouten ein, um die Wohninseln der Techs termingerecht mit allen gewünschten Waren zu versorgen. Keine Frage: **Die Tiefsee** ist noch einmal ein gutes Stück komplexer als das Hauptspiel! Das freut die Profis. Zumal es mit den Bionik-Anzügen erstmals in der Serie eine Produktionskette mit vier Stufen gibt. Dadurch haben Sie ein zusätzliches Ziel vor Augen, das in Langzeitpartien für zusätzliche Motivation sorgt.

Die neuen spielerischen Möglichkeiten sind für ein Add-on also völlig ausreichend. Doch wer sich von **Die Tiefsee** vor allem neues Missions- und Szenariofutter erwartet hat, der dürfte enttäuscht sein: **Anno 1404: Venedig** bot satte 15 zusätzliche



Mittels etlicher neuer Deko-Objekte für alle drei Fraktionen verzieren Schönbauer Ihre Siedlungen. Das ist eine hübsche Spielerei, reicht aber nicht an den individuellen Palastbau von **Anno 1701** heran.



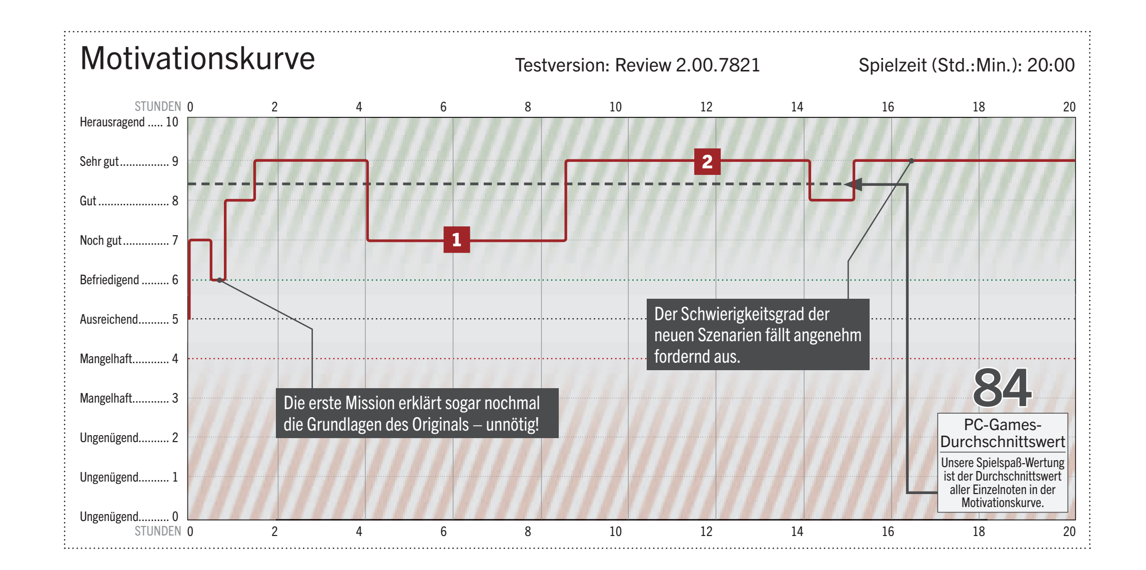
Gefechte zu See und in der Luft spielen eine geringere Rolle als in **Anno 2070**, da **Die Tiefsee** mit dem Aktienhandel eine friedliche Methode der Inseleroberung anbietet.

MEINE MEINUNG | *Peter Bathge*

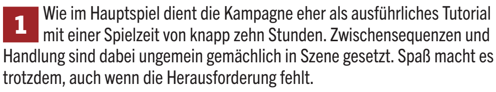


„Fügt sich wunderbar in den bekannten Spielverlauf ein – aber wo bleibt die Eigenständigkeit?“

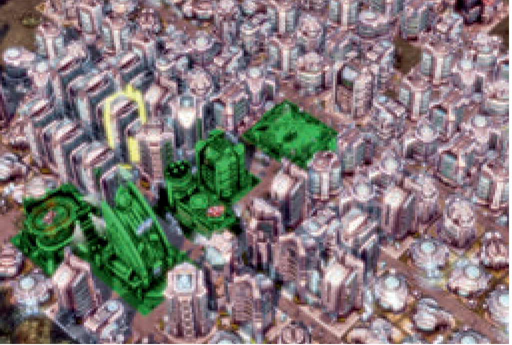
Die leidenschaftlichen „Ich spiel im Endlosmodus bis halb drei in der Früh“-Fans dürften **Anno 2070: Die Tiefsee** mit Haut und Haaren verschlingen: Das Add-on macht das geniale Aufbauspiel im Endlosmodus noch komplexer und erhöht die Langzeitmotivation im Vergleich zum Hauptspiel. Aber so sehr ich auch Vier-Stufen-Produktionsketten, Aktienkäufe und die superpraktischem Energietransmitter schätze: Ein paar mehr Missionen wären eigentlich Pflicht! Wo sind die cleveren Design-Ideen wie das Schiffslabyrinth aus **Anno 1404: Venedig**? Wo die abenteuerliche Geschichte aus **Anno 1701: Der Fluch des Drachen**? Da wäre mehr drin gewesen und da erwartet der **Anno**-Fan auch mehr! Immerhin: Am Meeresgrund gibt es mit **Die Tiefsee** tatsächlich mehr zu tun als vorher. Gut so!







1 Wie im Hauptspiel dient die Kampagne eher als ausführliches Tutorial mit einer Spielzeit von knapp zehn Stunden. Zwischensequenzen und Handlung sind dabei ungemein gemächlich in Szene gesetzt. Spaß macht es trotzdem, auch wenn die Herausforderung fehlt.



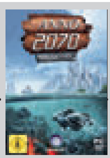
2 Dank der massiven Verbesserungen und der dritten Zivilisationsstufe fühlt sich die Tech-Fraktion im Endlosmodus und den Szenarien vollwertiger an als im Hauptspiel. Die neuen Bedürfnisse und Produktionsketten sorgen für zusätzliche Langzeitmotivation.

Einzelaufträge. **Die Tiefsee** hat drei. Die sind allerdings ausgesprochen fordernd geraten: Sie verbessern die Ökobilanz in einer kargen Einöde, siedeln 2.500 der neuen Genies an oder errichten alle drei Monumente. Moment mal, drei? Ganz recht, denn die Techs haben auch eine dieser Superbauten spendiert bekommen. Das Gebäude ist sündhaft teuer, aber auch unglaublich praktisch. Denn damit benötigen Sie keine Marktplätze mehr für Ihre Siedlungen, was Platz sowie Kosten spart. Ein weiterer Segen für die Profispieler, die jeden Quadratzentimeter ihrer Inseln mit Wohnhäusern zupflastern.

Neben dem wie immer frei konfigurierbaren Endlosspiel steht nur noch eine fünfteilige Minikampagne zur Auswahl. Die hat aber dieselben Probleme wie der Missionsstrang im Hauptspiel: Die Inszenierung ist mau und der Anspruch leidet unter dem Tutorial-Charakter der Aufträge. Als Einführung in die Neuerungen (zum Beispiel der Kauf von Aktienanteilen anderer Inseln oder die frische Zivilisationsstufe) taugt die Kampagne aber allemal.

So wie sich Anno 2070 knapp seinem Vorgänger **Anno 1404** geschlagen geben musste, so hat auch **Die Tiefsee** einen schweren Stand gegen das letzte Add-on **Venedig**. Dabei ist es sich nicht zu schade, Ideen der vorherigen Erweiterung wiederzukäuen: Den Handel mit Aktien gab es schon in **Venedig**. Draußen bleiben mussten dagegen die launigen Sabotageaktionen aus der Venezianer-Erweiterung. Dafür haben die Entwickler eine neue Katastrophe eingebaut, die aber hinter den Erwartungen zurückbleibt: Der Tsunami, ausgelöst von Störungen im neuen Unterwasserkraftwerk, flutet kurzzeitig einen schmalen Küstenstreifen, schlägt aber keine allzu hohen Wellen. So wie **Die Tiefsee**. ❑

ANNO 2070: DIE TIEFSEE



Ca. € 30,-
4. Oktober 2012

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Aufbau-Strategie
Entwickler: Related Designs/Blue Byte
Publisher: Ubisoft
Sprache: Mehrere, unter anderem Deutsch und Englisch
Kopierschutz: Sie benötigen ein Ubisoft-Konto, mit dem Sie das Spiel bei aktivierter Internetverbindung verknüpfen. Anschließender Offline-Betrieb ist möglich, allerdings fallen dann die nützlichen Vorteile von Spielerprofil und Arche weg.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Großartig animiert, prächtig texturiert und sehr hardwarehungrig
Sound: Orchestrale Musik, gute Sprecher, stimmungsvolle Umgebungsgeräusche – top!
Steuerung: Sehr eingängig, voll konfigurierbar und mit vielen Hilfsfunktionen. Das Baumenü ist aber immer noch einen Tick zu unübersichtlich.

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Zehn Szenarien und Endlosmodus gegeneinander oder im Koop. Dazu der Vorherrschaftsmodus mit 17 Spielarten.
Zahl der Spieler: 2-10

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: Core 2 Duo E8400/Phenom II X4 925, Geforce GTX 260/Radeon HD 4890, 2 GB RAM
Empfehlenswert: Core i5 2500/Phenom II X6 1090T, Geforce 560 Ti/Radeon HD 6950, 4 GB RAM

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 6 Jahren
Das komplexe Spielprinzip dürfte die ganz Jungen überfordern, ansonsten ist die zumeist friedliche **Anno**-Welt aber voll kindertauglich.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Während des Tests kam es zu keinerlei technischen Problemen.

PRO UND CONTRA

- ➕ Stark ausgebaute Tech-Fraktion mit dritter Zivilisationsstufe und vielen neuen Waren
- ➕ Nützliche neue Stromoptionen mit Energietransmitter und geothermischem Kraftwerk
- ➕ Vier-Stufen-Produktionskette und drittes Monument als Langzeitziele
- ➕ Friedliche Übernahmeoption (Aktienhandel)
- ➖ Magerer Umfang: Nur drei neue Szenarien und fünf Missionen
- ➖ Spannungsarme Kampagne mit Tutorial-Charakter
- ➖ Nüchterne Atmosphäre
- ➖ Belanglose Tsunami-Katastrophe

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **84**


LIMITED EDITION
DOGFIGHT
1942
CONQUER THE SKIES
BE THE ACE!
BEINHALTET 2 DLC
LIMITED EDITION
DIE BELAGERUNG RUSSLANDS
FEUER ÜBER AFRIKA
In einer großen Auswahl von Flugzeugen kannst Du Dich in Luftkämpfe und gefährliche Einsätze auf den Schlachtfeldern des zweiten Weltkrieges stürzen. Dogfight 1942 bietet Dir detailliert umgesetzte Flugzeuge und eine erstklassige Flugdynamik, kombiniert mit einem bisher nie dagewesenen Arcade-Feeling.
BALD IM HANDEL
GAMES GRATULIERT ZUM
20STEN GEBURTSTAG
XBOX 360 XBOX LIVE
PS3
PC DVD ROM
STEAMWORKS
Autodesk Scaleform
GAMES
speedtree
fmod
havok
CityEngine
PhysX by NVIDIA
USK 16
Dogfight 1942 © 2012 City Interactive S.A., all rights reserved. Published and developed by City Interactive S.A. Dogfight 1942 is a trademark of City Interactive S.A. All other copyrights and trademarks are the property of their respective owners. This software product includes Autodesk® Scaleform® software, © 2012 Autodesk, Inc. All rights reserved. Powered by Firelight Technologies FMOD Ex Sound System. Portions of this software utilize SpeedTree® technology. © 2012 Interactive Data Visualization, Inc. SpeedTree® is a registered trademark of Interactive Data Visualization, Inc. All rights reserved. PhysX Technology provided under license from NVIDIA Corporation. © 2002-2012 NVIDIA Corporation. All rights reserved. "Licensee Developed Software" uses Havok™. ©Copyright 1999-2012 Havok.com, Inc. (and its Licensors). All Rights Reserved. See www.havok.com for details. "PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks and "PS3" and the PlayStation Network logo are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "Blu-ray Disc" and "BD" are trademarks. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. ©2012 Valve Corporation. Steamworks and the Steamworks logo are trademarks and/or registered trademarks of Valve Corporation in the U.S. and/or other countries.

Von: Sascha Lohmüller

Nach einem schwachen 2011er-Jahrgang meldete sich PES letzten Herbst gewaltig zurück. Und in diesem Jahr?



So frei zum Kopfball kommen Sie dank der verbesserten Defensiv-KI nur selten.

PES 2013

PC Games AWARD Ausgabe 10/2012 90

PC Games EDITORS' CHOICE SPORTSPIEL

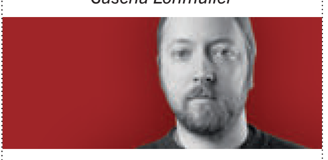
Für alle Fußballfreunde unter den Videospielern gibt es jeden Herbst nur eine Frage: **PES** oder **FIFA**? Auch in diesem Jahr übertrafen sich im Vorfeld die Hersteller beider Reihen mit Versprechungen und Ankündigungen. Doch wie wir wissen, liegt die Wahrheit einzig und allein auf dem (in diesem Falle virtuellen) Platz.

Gerade die nagelneuen Features sind es, die sich wunderbar ins restliche Spielgeschehen einfügen. Beispielsweise funktioniert das Umschaltspiel zwischen Defensive und Offensive nach einem Ballgewinn beziehungsweise -verlust nun dermaßen flüssig, dass der geneigte Fußballfan mit der Zunge schnalzt. Auch die sogenannte „PES Full Control" ist großartig umgesetzt. Auf Wunsch können Sie nun per Tastendruck sowohl Schüsse als auch Ballannahmen völlig frei bestimmen – bei den Pässen war dies ja schon im letzten Jahr der Fall. Etwas Übung ist zwar vonnöten, aber sobald Sie den Dreh raus haben, zaubern Sie wunderschöne Spielzüge auf den Rasen.

Ebenfalls überarbeitet wurde die KI der Defensiv-Akteure, genauer gesagt das Stellungsspiel der Abwehrreihe, die sich nun am Ball orientiert, statt stur auf ihrer Position zu beharren. Dadurch lässt sich die Defensive zwar besser ins Aufbauspiel einbeziehen, bietet den gegnerischen Offensiv-Spielern aber auch mitunter zu viele Räume. Auch die Keeper sind nicht wiederzuerkennen und halten ihren Kasten endlich mal gekonnt sauber. Allerdings stimmt die Abstimmung mit der Abwehr in einigen Ausnahmefällen nicht, was während unseres Tests zu einer Handvoll ärgerlicher Gegentore führte.

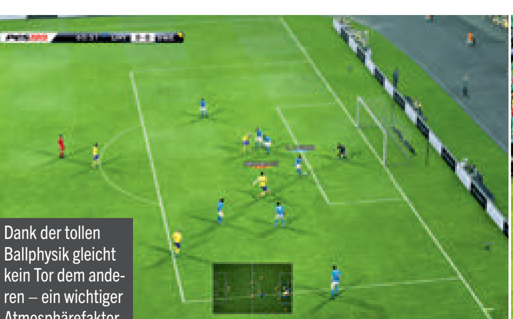
Kaum Änderungen gab es bezüglich der Lizenzen und Modi – aus der Bundesliga sind mit dem FC Bayern und Schalke nur zwei Mannschaften an Bord, bei den Modi stechen Be-A-Legend und die mit Original-Lizenz versehenen Champions-League-, Europa-League- und Copa-Libertadores-Turniere hervor. ❑

MEINE MEINUNG | *Sascha Lohmüller*

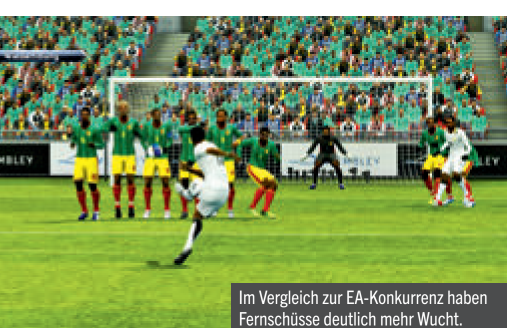


„Besser als im letzten Jahr – klasse!"

Konami macht mit **PES** in diesem Jahr fast alles richtig. Die Neuerungen fügen sich gut in das Spielgeschehen ein und durch die vielen Steuerungsoptionen kann nun jeder **PES** so spielen, wie er es sich persönlich wünscht. Hinzu kommt, dass durch die überarbeitete KI ein wirklich toll flutschendes Geschehen auf dem Platz herauskommt. Bei einer Balleroberung schaltet das Team wunderbar realistisch auf Angriff um, bei einem Ballverlust wird sofort die defensive Ordnung wieder eingenommen. Schade allerdings, dass sich nach ein paar Dutzend Matches dann ein paar Ungereimtheiten bei der KI (vor allem in der Defensive) einschleichen. Die trüben das Gesamtbild jedoch kaum – **PES** ist besser als im letzten Jahr!

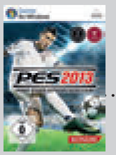


Dank der tollen Ballphysik gleicht kein Tor dem anderen – ein wichtiger Atmosphärefaktor.



Im Vergleich zur EA-Konkurrenz haben Fernschüsse deutlich mehr Wucht.

PRO EVOLUTION SOCCER 2013



Ca. € 40,-
20. September 2012

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Sportspiel
Entwickler: Konami
Publisher: Konami
Sprache: Deutsch
Kopierschutz: Um den Online-Modus nutzen zu können, benötigen Sie eine Konami-ID. Sonst kein Kopierschutz.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Gute Spielermodelle, hübsche Stadien, leicht hakelige Animationen
Sound: Solide Stadionatmosphäre, CL- und Copa-Originalsoundtrack, Dummfug redende Kommentatoren
Steuerung: Sehr komplexe, frei konfigurierbare Gamepad-, alternativ solide Maus-und-Tastatur-Steuerung

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Online-Freundschaftsspiele, -Pokale und -Meisterschaften; diverse Community-Features (Facebook etc.)
Zahl der Spieler: 8

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

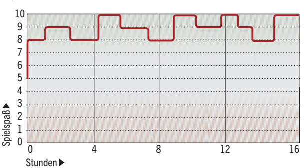
Minimum: Core 2 Duo E6600/Athlon 64 X2 6000+, 2 GB RAM, Geforce 8600 GT/Radeon HD 3850
Empfehlenswert: Core i3-2100/ Phenom II X4 940 BE, 4 GB RAM, Geforce GTX 460/Radeon HD 7770

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 0 Jahren
Verletzungen gehören zwar zum Fußball dazu, werden aber nicht explizit dargestellt.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Review-Version
Spielzeit (Std.:Min.): 16:20



Mit unserer PC-Testversion ließen sich weder Abstürze noch Bugs verzeichnen – **PES** läuft rund.

PRO UND CONTRA

- ➕ Wunderbar flüssiges Spielgeschehen
- ➕ Eingängige, aber komplexe Steuerung
- ➕ CL-, EL- und Copa-Libertadores-Lizenz
- ➕ Gewohnt konkurrenzlose Ballphysik
- ➕ Durchdachte neue Features
- ➕ Top-Community-Anbindung
- ➖ Wie immer unpassende Kommentare im Deutschen
- ➖ Kleinere KI-Ungereimtheiten
- ➖ Offensive mitunter zu stark

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS **WERTUNG** 90



Die Animationen der Kicker sehen (nicht zuletzt auch dank Impact-Engine) unverschämt gut aus.

Dank der zahlreichen Lizenzen ist das Revierderby BVB gegen S04 auch in **FIFA 13** eine heiße Sache.

Von: Sascha Lohmüller

PES legt vor, FIFA will nachziehen – und schafft das auch spielerisch.

FIFA 13

Auch wenn die Änderungen im neuen **FIFA** auf den ersten Blick nach Detailverbesserungen klingen, machen sie das Spielgeschehen attraktiver.

Vor allem das Verhalten der Offensiv-KI sorgt dafür, dass **FIFA 13** seinen Vorgänger übertrumpft. Stürmer laufen nicht mehr schnurstracks ins Abseits, sondern passen ihre Laufwege der Position des Balles und etwaigen Gegenspielern an. Zudem antizipieren die KI-Kicker Spielzüge bereits im Voraus. Dadurch wirkt das Angriffsspiel variabel wie selten zuvor in der **FIFA**-Reihe. Völlig übermächtige Aktionen wie die Lupfer in **FIFA 10** oder die Schlenzer in **FIFA 12** gehören der Vergangenheit an, wenn auch angeschnittene Schüsse und hohe Bälle in die Spitze nach wie vor etwas zu stark sind. Dem entgegen wirkt eine Änderung bei den Ballannahmen: Ihren Kickern kann der Ball verspringen, selbst wenn Sie gerade mit Lionel Messi über den Rasen kurven – realistisch und daher klasse!

Auch die Player-Impact-Engine, die für realistische Kollisionen der Spieler sorgt, wurde überarbeitet. Abwehrspieler setzen nun Ihren Körper deutlich geschickter in Laufduellen und Zweikämpfen ein – nichtsdestotrotz wirken die Kicker im Vergleich zu **PES** etwas zu leicht, verfügen über wenig Masse. Analog dazu wurden auch die Dribblings verändert und Sie können den Ball nun abschirmen oder Ihren Gegner dribbelnd anvisieren. Bei den Modi und den Lizenzen bietet sich das gewohnt-großartige **FIFA**-Bild. Zig Ligen, Managermodus, Karrieremodus – hier bleibt kein Wunsch offen. ❑

KEINE OPTIMALEN TESTBEDINGUNGEN

Unser FIFA-13-Test kam unter nicht allzu optimalen Testbedingungen zustande – und wir wollen Ihnen das natürlich nicht verschweigen.
Publisher EA besuchte uns nämlich lediglich mit einer auf einem Gaming-Laptop installierten Version von **FIFA 13**. Dementsprechend konnten wir das Spiel technisch nicht auf Herz und Nieren testen. Auf dem Laptop lief das Spiel ohne Ruckler, Lags und Bugs mit konstanten, festgeschriebenen 60 Frames. Die technischen Angaben rechts beruhen auf Herstellerinformationen. Inhaltlich ist das Spiel jedoch deckungsgleich mit den Konsolenversionen, die uns bereits seit geraumer Zeit vorliegen.

MEINE MEINUNG |

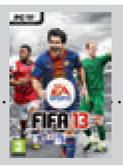
Sascha Lohmüller



„Variabler als alle FIFAs zuvor."

Das häufigste Vorurteil in der ewigen Diskussion **FIFA** gegen **PES** ist ja, dass **PES** viel realistischer und **FIFA** zu arcadig sei. Spätestens jetzt ist das aber kaum noch ein Argument. Mehr denn je gilt in diesem Jahr, dass es eine reine Geschmackssache ist, welchen Titel man bevorzugt, da beide ihre Stärken und ein paar wenige Schwächen haben. **FIFA** ist nach wie vor etwas hektischer und die Ballphysik und die Masse der Kicker wirken arcadiger als bei der Konkurrenz, dafür suchen aber die Laufwege und die Animationen ihresgleichen, vom Lizenz- und Modi-Umfang einmal ganz zu schweigen. Zudem sieht **FIFA** auf dem PC einfach umwerfend aus.

FIFA 13



Ca. € 45,-
27. September 2012

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Sportspiel
Entwickler: EA Canada
Publisher: Electronic Arts
Sprache: Deutsch
Kopierschutz: Sie benötigen ein Konto bei EAs Online-Dienst Origin und müssen das Spiel dort registrieren.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Tolle Animationen und Spielermodelle, Top-Stadionatmosphäre
Sound: Packende Geräuschkulisse, nervige deutsche Kommentatoren
Steuerung: Sehr gute, frei konfigurierbare Gamepad-Steuerung, alternativ Maus & Tastatur

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Freundschaftsspiele, Turniere, Ligen – eben alles, was das Herz begehrt
Zahl der Spieler: 22

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

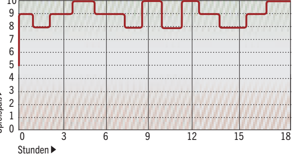
Minimum: Core 2 Duo E6300/Athlon 64 X2 5000+, 2 GB RAM, Geforce 8800 GT/Radeon HD 3870
Empfehlenswert: Core i3-2100/ Phenom II X4 940 BE, 4 GB RAM, Geforce GTX 560/Radeon HD 6870

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 0 Jahren
Die brutale Seite des Fußballs wie Fan-Gewalt oder üble Verletzungen wird von **FIFA** ausgeblendet.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Review-Version
Spielzeit (Std.:Min.): 18:10



EA besuchte uns mit einer Version, Näheres dazu im Extrakasten.

PRO UND CONTRA

- ➕ Massig Lizenzen aus aller Welt
- ➕ Variableres Offensiv-Spiel durch verbesserte KI-Routinen
- ➕ Sehr realistische Laufwege
- ➕ Durchdachte Änderungen bezüglich der Dribblings und Freistöße
- ➕ Kinderkrankheiten der Player-Impact-Engine beseitigt
- ➕ Grafisch voll auf der Höhe der Zeit
- ➖ Im Vergleich zu **PES** etwas arcadiger und hektischer
- ➖ Manche Aktionen in Ausnahmefällen zu stark (hohe Bälle in die Spitze, Schlenzer)
- ➖ Dt. Kommentare oft unpassend

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **90**

PES ODER FIFA? – DAS STREITGESPRÄCH

„Wer will, kann beide Spiele komplett auf Simulation trimmen"

Jedes Jahr vergleichen wir PES mit FIFA und fertigen irgendwelche Tabellen an, um die Unterschiede sowie Vor- und Nachteile zu verdeutlichen. Diesmal jedoch lassen wir einfach die Anhänger der beiden Fußball-Serien zu Wort kommen – denn mehr als je zuvor ist die Wahl des Fußballspiels eine Frage des persönlichen Geschmacks.

Sascha Lohmüller: „Es mag ja geteilte Meinungen geben, aber ich sage: Allein schon der Lizenzen wegen greift doch jemand, der den Karrieremodus spielen will, zu **FIFA** und nicht zu **PES**."
Wolfgang Fischer: „Ich weiß gar nicht, was du willst. Schalke ist doch genau wie Bayern in **PES** dabei. Was hindert dich daran, dein Team bei Be-A-Legend zu spielen?"
Sascha Lohmüller: „Ja, okay, aber was ist bitteschön mit dem Rest der Bundesliga? Es macht doch gar keinen Spaß, wenn man Dortmund nicht mit einem 4:0 nach Hause schicken kann."
Wolfgang Fischer: „Dafür gibt's den Editor. Ich wette mit dir, dass keine drei Wochen nach Release irgendwer die Bundesliga in akkurater Weise nachgebaut hat."
Sascha Lohmüller: „Gut, der Editor ist natürlich da. Aber der Platz für zusätzliche Teams ist begrenzt. Die Bundesliga passt, die englischen Teamnamen und -Wappen sind sicherlich auch kein Problem. Aber was kommt dann? Vielleicht passen noch ein oder zwei zusätzliche Ligen, aber dann ist die Kapazität auch schon wieder erschöpft. Sprich: Keine zweite Bundesliga, keine Championship-Liga aus England, keine dänische, russische, belgische, portugiesische Spielklasse. Von Schweiz und Österreich für unsere vielen deutschsprachigen Kollegen da draußen mal ganz zu schweigen. Wenn das alles drin ist, macht so eine Karriere doch gleich viel mehr Spaß."



Wolfgang Fischer: „Dafür hast du in **FIFA** keine Original-Lizenzen für die Europa League, Champions League und Copa Libertadores. Wenn du da den Karrieremodus spielst, triffst du halt ab und an mal auf ein europäisches Team, das war's. In **PES** kommt hingegen richtig TV-Stimmung auf. Das Intro, die Hymne, die ganzen Logos und Einblendungen – toll! Und es hat was Erhabenes, zu Beethovens 9. Sinfonie die Mannschaftsaufstellung zu bearbeiten, wie es bei der Copa der Fall ist. Sowas vermisse ich bei **FIFA** mit seiner ganzen drögen Aufmachung und dem nervigen obligatorischen Hip-Hop- & Pop-Soundtrack."
Sascha Lohmüller: „So toll das ganze Drumherum bei CL, EL und Copa in **PES** auch ist: Die teilnehmenden Mannschaften fehlen ja nach wie vor. Wenn jemand die Champions League startet, dann fehlen dort erstmal Gladbach, Chelsea, Dortmund, Man City und Arsenal. Zumindest bis es editierte Datensätze gibt."
Wolfgang Fischer: „Du sagst es ja bereits, die editierten Datensätze beheben das Problem. Und dann führe ich lieber meine Bayern zu CL-Ehren als in irgendeinem drögen Managermodus Eintracht Braunschweig über den Platz zu hetzen. Aber genug der vielen Modi: Wichtig ist doch das Geschehen auf dem Platz. Und hier ist **PES** nach wie vor viel näher an einer Simulation als dein Arcade-**FIFA**."
Sascha Lohmüller: „Das ewige Vorurteil, mit dem jetzt endlich mal aufgeräumt werden muss. Auch **FIFA** lässt sich sehr simulationslastig steuern und die Schablonen-Spielzüge gehören spätestens seit **FIFA 11** ebenfalls der Vergangenheit an."
Wolfgang Fischer: „Aber du wirst doch wohl nicht bestreiten wollen, dass die Ballphysik von **PES** nach wie vor meilenweit über der von **FIFA** einzuordnen ist?"
Sascha Lohmüller: „Meilenweit ist mir tatsächlich zu hoch gegriffen. Klar, die Ballphysik von **PES** ist besser, aber **FIFA** hat in den letzten Jahren hier deutlich nachgelegt. Mittlerweile sehen die Torszenen hier auch ähnlich unterschiedlich aus wie bei **PES**."
Wolfgang Fischer: „Also ich weiß nicht, ich finde, der Ball wirkt nach wie vor zu leicht – wie ein Flummi. Ähnliches gilt übrigens auch für die Spieler. Die laufen in **FIFA** viel zu schnell über den Platz und haben irgendwie gar keine gefühlte Masse. Als würde ich Strohpuppen über den Platz lenken."
Sascha Lohmüller: „Zugegeben, **FIFA** ist in dieser Hinsicht ein wenig schneller und vielleicht auch arcadiger. Aber da du gerade die Spieler ansprichst: Immerhin werden die in **FIFA** dank der Impact-Engine physikalisch korrekt berechnet und können übereinander fallen und sich wegrammen. Sowas gibt es bei **PES** nicht. Und auch die Animationen und Gesichter sehen bei **FIFA** mittlerweile viel besser aus."
Wolfgang Fischer: „Die Animationen mögen vielleicht hier und da etwas abgehackt aussehen und ja, **PES**-Spieler können sich auch nicht ineinander verknoten. Aber weißt du was? Das ist mir völlig egal, solange das Spielgeschehen dermaßen flüssig vonstatten geht wie im neuen **PES**. Gerade das Umschalten von der Defensive in die Offensive ist großartig – und realistischer als je zuvor."

Sascha Lohmüller: „Na ja, also gerade was flüssiges Spielgeschehen anbelangt, kannst du dich bei **FIFA** eigentlich nicht beschweren. Durch die neuen Laufwege und überarbeiteten KI-Routinen hast du eine Varianz im Offensivspiel, sodass sich **FIFA** beileibe nicht mehr vor **PES** verstecken muss. Aber apropos KI: Bei **FIFA** gibt's da keine Aussetzer, bei **PES** schon, oder?"
Wolfgang Fischer: „Also, das stimmt nun auch nicht. Gerade die Torhüter-KI hat mit den hundsmiserablen Keepern der letzten Jahre ja wohl gar nichts mehr zu tun. Und auch die Defensivarbeit verrichten die KI-Spieler deutlich realistischer."
Sascha Lohmüller: „Ja, dafür hapert es bei der Abstimmung. Wenn der Innenverteidiger den Ball Richtung Linie köpft, während mein Keeper gerade auf ihn zuläuft, ist das nicht sonderlich intelligent."
Wolfgang Fischer: „Das sind doch Ausnahmen! Derartige Aussetzer habe ich jetzt in 30 Partien vielleicht ein-, zweimal gesehen. Ähnlich oft übrigens wie sich verknotende Kicker bei deiner ach so tollen Impact-Engine."
Sascha Lohmüller: „Einigen wir uns einfach darauf, dass kleinere Fehler bei beiden Spielen vorkommen?"
Wolfgang Fischer: „Na gut. Was übrigens auch in beiden Spielen vorkommt, ist der grottenschlechte deutsche Kommentar."
Sascha Lohmüller: „Da geb ich dir zum ersten Mal in meinem Leben Recht. Scheinst ja doch ein wenig Ahnung von Fußballspielen zu haben."
Wolfgang Fischer: „Wer in **PES** klarkommen will bei all den neuen Steuerungsoptionen mit den manuellen Schüssen, Pässen und Ballannahmen, muss sich zwangsweise etwas auskennen. Du spielst **FIFA** sicher mit Zwei-Button-Steuerung, oder?"
Sascha Lohmüller: „Ich spiele weder **PES** noch **FIFA** mit irgendeiner vereinfachten Steuerung. Hättest du bei **FIFA** mal ins Menü geschaut, hättest du übrigens gesehen, dass sich dort auch fast alle Zielhilfen ausschalten lassen. Wer will, kann also beide Spiele komplett auf Simulation trimmen. **FIFA** hat hier sogar den Vorteil, dass die Ballannahmen in diesem Jahr auf Realismus getrimmt wurden. Deinen Spielern kann der Ball nämlich verspringen."
Wolfgang Fischer: „Dafür kann ich in **PES** deutlich einfacher und vor allem dynamischer dribbeln. Und absichtliche, taktische Fouls gibt es auch."
Sascha Lohmüller: „Weißt du was? Wie wäre es, wenn wir einfach festhalten, dass **FIFA** und **PES** einfach eine Glaubensfrage sind? Einig werden wir uns ohnehin nicht mehr."

www.alternate.de

PERFEKTE WAHL FÜR GAMER!

NVIDIA® GeForce® GTX

Die neue Generation NVIDIA GeForce GTX Grafikkarten mit der innovativen NVIDIA® Kepler™ Architektur sind schneller und leistungseffizienter als je zuvor und stellen den Anfang einer neuen Gaming-Ära dar.



Gainward Geforce GTX 660 GS

- Grafikkarte • NVIDIA GeForce GTX 660
- 1.006 MHz Chiptakt (Boost: 1.072 MHz)
- 2 GB GDDR5-RAM (6,1 GHz) • 960 Shadereinheiten
- DirectX 11.1 und OpenGL 4.2
- DisplayPort, HDMI, 2x DVI • PCIe 3.0 x16

JDXWYE



EVGA Geforce GTX 650 SuperClocked

- Grafikkarte • NVIDIA GeForce GTX 650
- 1.202 MHz Chiptakt • 2 GB GDDR5-RAM (5,0 GHz)
- 384 Shadereinheiten
- DirectX 11.1 und OpenGL 4.2
- Mini-HDMI, 2x DVI • PCIe 3.0 x16

JDXZYK



ASUS GTX660-DC2O-2GD5

- Grafikkarte • NVIDIA GeForce GTX 660
- 1.020 MHz Chiptakt (Boost: 1.085 MHz)
- 2 GB GDDR5-RAM (6,0 GHz) • 960 Shadereinheiten
- DirectX 11.1 und OpenGL 4.2
- DisplayPort, HDMI, 2x DVI • PCIe 3.0 x16

JDXVYC

Weitere Infos zu Innovationen für extremes Gaming findest Du auf www.nvidia.de/geforce.

© 2012 NVIDIA Corporation. NVIDIA, das NVIDIA Logo, GeForce, SLI, 3D Vision und PhysX sind Marken bzw. eingetragene Marken der NVIDIA Corporation. Alle Rechte vorbehalten. Alle anderen Copyrights und Marken sind das Eigentum der jeweiligen Rechteinhaber und werden anerkannt.

Alle Preise inkl. MwSt. Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Angebot gültig bis 10.10.2012

GEAR UP. GAME ON.



Bestellhotline: Mo-Fr 8-20 Uhr, Sa 9-15 Uhr

01805-905040*

20 JAHRE ALTERNATE seit 1992

ALTERNATE GmbH | Philipp-Reis-Straße 9 | 35440 Linden | Fon: 01805-905040* | Fax: 01805-905020* | mail@alternate.de

* 14 Cent/Minute aus dem deutschen Festnetz / powered by QSC, max. 42 Cent/Minute aus Mobilfunknetzen

Von: Peter Bathge

Spaß statt Panik: Dieser Weltuntergang macht überraschend viel Laune!



▲ Ein automatisches Deckungssystem per Knopfdruck fehlt, stattdessen wechseln Sie per Tastendruck die Hand, mit der Ihr Charakter seine Waffe hält. So schießen Sie um Kisten oder Wände herum.

◀ Flugzeuge und Helikopter steuern sich deutlich präziser als die Fahrzeugform Ihres Transformers. Mit einem der Flieger nehmen Sie gegen Ende sogar an einer Weltraumschlacht teil.

Transformers: Untergang von Cybertron

AUF EXTENDED-DVD
• Video zum Spiel

Welche Umgebungsdetails erwarten Sie auf dem Heimatplaneten technisch fortschrittlicher Roboterwesen? Fließbänder, Serverfarmen, Fabrikschlote, klar. Aber rot gestrichene Fässer, die bei Beschuss explodieren, und manuell umzulegende Hebel? Ja, die gibt es in **Untergang von Cybertron** auch. Die gehören schließlich zur Standardausstattung eines Third-Person-Shooters, mag er auch noch so futuristisch sein.

13 Kapitel lang folgen Sie aus wechselnden Perspektiven einer spannenden Geschichte um den Kampf zwischen guten Autobots und bösen Decepticons. Vorkenntnisse aus den Comics, Fernsehserien oder Filmen benötigen Sie keine; selbst wer nie einen Spielzeug-Transformer besaß, folgt der zwar leicht kitschigen, aber mitreißenden Handlung problemlos.

Schusswechsel mit jeweils einer leichten und schweren Waffe bestimmen den Spielverlauf. Das sorgt für Freude, denn Treffer haben einen befriedigend großen Wums und der Verzicht auf ein Deckungssystem sowie automatische Selbstheilung sorgt für eine Prise Taktik. Wechselnde Aufgaben locken die Schießereien auf: Einmal benutzen Sie die Tarnfunktion Ihres Roboters, um sich an mit Scannern ausgestattete Wachdrohnen heranzuschleichen, ein anderes Mal fliegen Sie in Flugzeugform durch weitläufige Außenlevels, dann wieder markieren Sie Ziele für einen gigantischen Autobot-Verbündeten.

Trotzdem wirken einige Levels künstlich gestreckt. Dafür ähneln sich die Umgebungen optisch nicht so stark wie im Vorgänger **Kampf um Cybertron**. Statt ausschließlich in tristen Metallhallen auf gegnerische Stahlungetüme zu ballern, sind Sie nun auch an der frischen Luft oder in alten Tempelanlagen unterwegs.

Für den Abschuss von Feinden hagelt es Credits, mit denen Sie neue Waffen, Schilde und Upgrades kaufen. Motivierend! Das gleiche Prinzip kommt im Mehrspielermodus zum Einsatz. Der enthält vier Modi und rund ein Dutzend Karten. Auf denen gibt es viel Raum, um die coolen Transformationsfähigkeiten der Charaktere einzusetzen. Das sorgt für Dynamik in den Online-Partien. Die Koop-Kampagne aus dem Vorgänger ist passé, stattdessen gibt es eine Handvoll Maps, auf denen vier Spieler die in 15 Etappen angreifenden Bots abwehren. Ein kurzweiliger Zeitvertreib. ❑

MEINE MEINUNG |

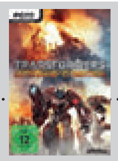
Peter Bathge



„Ein Actionfest für Fans, aber nicht nur für die!“

Im Vergleich zum Vorgänger **Krieg um Cybertron** fallen die größere Abwechslung und die bessere Inszenierung positiv auf: Die Levels fühlen sich stringenter an und coole Skripts sorgen für ein Plus an Atmosphäre. Zwar verlässt sich **UvC** in einigen in die Länge gezogenen Abschnitten zu sehr darauf, dass die Upgrade-Mechanik den Spieler bei der Stange hält, aber besonders gegen Ende mutiert die Ballerorgie zum fesselnden Actionspektakel mit großem Unterhaltungswert. Das Beste daran: Auch wenn Sie kein Fan sind, der in **Transformers**-Unterwäsche schlafen geht, haben Sie garantiert Spaß mit diesem Auftritt der Riesenroboter.

TRANSFORMERS: UNTERGANG VON CYBERTRON



Ca. € 45,-
24. August 2012

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Third-Person-Shooter
Entwickler: High Moon Studios
Publisher: Activision
Sprache: Englisch, deutsche Untertitel
Kopierschutz: Bei der Installation verknüpfen Sie das Spiel mit einem Steam-Konto. Dafür benötigen Sie einmalig eine Internetverbindung.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Die Effekte sind bombig, aus der Nähe wirken manche Texturen aber grobkörnig.
Sound: Die englischen Sprecher überzeugen mit Emotionalität, der Soundtrack ist pompös.
Steuerung: Einwandfrei mit WASD plus Maus. Fahrzeuge steuern sich aber sehr schwammig.

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Team-Deathmatch, Capture the Flag, Eroberung und Kopfjäger plus separate Koop-Arenen
Zahl der Spieler: 2-16

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

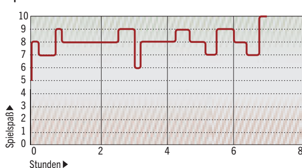
Minimum (Herstellerangaben): Core 2 Duo 2,6 GHz/Phenom X3 8750, 2 GB RAM, Geforce 8800 GT/ Radeon HD 4850

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 12 Jahren
Roboter bekämpfen Roboter. Statt Gliedmaßen fliegen Funken, statt Blut fließt Motoröl.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Verkaufsfassung
Spielzeit (Std.:Min.): 07:00



Im Testverlauf kam es zu keinen Abstürzen. Allerdings litt der Mehrspielermodus unter vereinzelten Verbindungsabbrüchen.

PRO UND CONTRA

+ Abwechslungsreiche Kampagne
+ Äußerst solide Ballermechanik
+ Motivierendes Upgrade-System
+ Großartige Atmosphäre
+ Brillanter letzter Level
+ Viele versteckte Anspielungen für Fans der Vorlage
+ Coole Transformationsfähigkeiten
− Gelegentliche Längen im Spielverlauf
− Unpräzise Fahrzeugsteuerung
− Verbindungsprobleme im Mehrspielermodus

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **81**

SAE INSTITUTE GRATULIERT PCGAMES
ZU 20 JAHREN HIGHSCORE



MEIN ZIEL IST...

CHARACTER ARTIST GAMEPLAY PROGRAMMER LEVEL DESIGNER MODELLER GUI PROGRAMMER ANIMATOR FRONTEND DEVELOPER RIGGER KI PROGRAMMER TEXTURE ARTIST FLASH DEVELOPER CONCEPT ARTIST TOOLS PROGRAMMER 2D ARTIST DATENBANK PROGRAMMER SFX ARTIST AUDIO PROGRAMMER 3D ARTIST VISUAL EFFECTS ARTIST GRAPHICS PROGRAMMER TECHNICAL ARTIST 3D GENERALIST ENGINE PROGRAMMER CHARACTER DESIGNER PHYSICS PROGRAMMER GUI DESIGNER NETWORK PROGRAMMER SCULPTER





GAME ART & 3D ANIMATION

GAME PROGRAMMING



NÄCHSTER STUDIENSTART:
APRIL 2013

www.sae.edu/meinziel

PC Games AWARD Ausgabe 10/2012 87

Begegnungen mit scheinbar übermächtigen Gegnern sind in **Dark Souls** an der Tagesordnung und gehören zu den Highlights des Spiels – insbesondere die fabelhaft inszenierten Bosskämpfe.

Dark Souls: Prepare to Die Edition

Von: Viktor Eippert

Düster, unerbittlich, einzigartig: Dieses Fantasy-Abenteuer ist wie kein zweites!

AUF EXTENDED-DVD
- Extralanges Video zum Spiel

Mit einem lauten Knall kracht die mannshohe Keule auf den Steinboden, nur ein paar Zentimeter entfernt von unserem Ritter, der gerade mit einer Ausweichrolle sein Leben rettet. „Jetzt bloß nichts anbrennen lassen", geht es uns durch den Kopf, während unser Puls rast. „Nur noch ein paar gut getimte Schwerthiebe und dieser vermaledeite Riesendämon hat sein letztes Opfer gefordert." Wir warten also geduldig, studieren genau jede Bewegung des haushohen Minotauren, lauern auf unsere Gelegenheit zum Gegenangriff. In jedem Schritt, jeder Gewichtsverlagerung und jedem Keulenhieb unseres Gegenübers erkennen wir deutlich dessen schiere, animalische Kraft. Der nächste Vollkontakt mit seinem Knüppel könnte zweifellos unser letzter sein.

Schlussendlich kommt es, wie es kommen musste: Der gehörnte Dämon erwischt uns doch noch mit seinem Riesenschlägel und ein nur zu bekannter Schriftzug leuchtet provokant auf dem Schirm: „Ihr seid gestorben". Schon wieder. So wie die letzten zig Versuche auch schon. Wir fluchen. Schon wieder. So wie sehr oft während des Tests. **Dark Souls** ist völlig anders als die heutzutage gängigen weich gespülten Titel, die Spieler mit Checkpunkten, aufdringlichen Hilfseinblendungen, unzähligen Sicherheitsnetzen und Komfortfunktionen zuschütten. Selbst stinkgewöhnliche Gegner können den Tod bedeuten, wenn man ihnen keinen Respekt zollt und leichtsinnig wird. Dieses Rollenspiel ist knallhart, unerbittlich und vor allem konsequent. Diese Lektion lernt man verdammt schnell und der Bildschirmtod ist in **Dark Souls** so selbstverständlich wie das Amen in der Kirche. Doch ob Sie es glauben oder nicht: Momente wie der eingangs geschilderte, so abartig frustig sie mitunter auch sein mögen, sind bezeichnend für die Faszination hinter **Dark Souls**. Denn das Fantasy-Abenteuer setzt nicht einfach auf Qual ohne Sinn und Verstand, sondern packt den Spieler da, wo es am meisten wehtut: bei seiner Ehre. Aufgeben

HÖHERE AUFLÖSUNG DANK FAN-FIX

Dass die Entwickler mit der PC-Umsetzung Schwierigkeiten hatten, sieht man schon an folgendem Punkt: Wie auf der Konsole hat **Dark Souls** auch am PC eine interne Maximalauflösung von 1.024 x 720 Bildpunkten. Sprich: Wenn man die Auflösung im Menü höher einstellt, wird das Bild einfach hochskaliert und wirkt dementsprechend furchtbar verwaschen. Eine Lösung für dieses Problem bietet ein Fan-Patch, der auch höhere Auflösungen und damit ein scharfes HD-Bild ermöglicht. Den Unterschied verdeutlicht unser Bildvergleich. Nach einer mehrstündigen Spielphase ohne den Fix (zu Vergleichszwecken) verwendeten wir den Patch die meiste Zeit während unseres Tests und erstellten alle Bilder damit. Den Patch finden Sie unter http://blog.metaclassofnil.com.



Ohne Grafik-Fix auf 1.920 x 1.080



Mit Grafik-Fix auf 1.920 x 1.080

Die Spielwelt ist nicht nur gigantisch und super designt, sie ist vor allem atmosphärisch eine absolute Wucht.

Viele Widersacher nutzen ebenfalls Ausweichmanöver oder Schilde, um sich zur Wehr zu setzen.

Je nach genutzter Waffengattung ändert sich auch der Kampfstil. Und die Auswahl ist riesig, selbst Exoten wie Degen, Katanas, Hellebarden oder Krummschwerter sind dabei.

Wenn Sie sich erfolgreich von hinten an Ihr Opfer anschleichen, können Sie es mit einem sehr starken hinterhältigen Angriff überraschen.

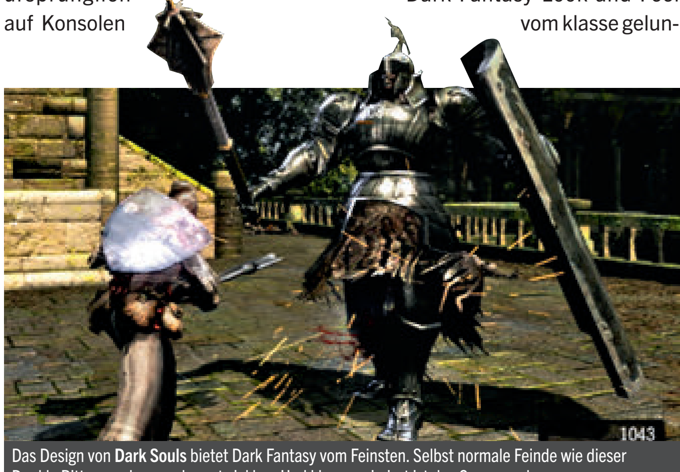
Wer einen Gegner unterschätzt, ist wenige Momente später meist tot. Diese Pilzmonster mögen harmlos wirken, langen aber mächtig zu!

ist nicht. Stattdessen peitscht man sich mit einem „Das muss doch zu schaffen sein!" voran. Und je größer die Herausforderung, desto größer auch das Erfolgserlebnis. Schließlich ist kaum etwas so motivierend wie die Bestätigung, die einem zuteilwird, wenn man einen Feind in der Dimension eines mehrstöckigen Gebäudes in die Knie zwingt. Insbesondere, wenn man zuvor fluchend einen Tod nach dem anderen starb.

Ein weiterer Grund, nicht gleich die Flinte ins Korn zu werfen, hängt mit den Seelen zusammen. Diese erhält man für jeden besiegten Gegner und sie vereinen Erfahrungspunkte und Spielwährung in einem. Ein cleveres System, da man so immer genau abwägen muss, ob man für einen weiteren Attributpunkt in Stärke, Ausdauer und Konsorten spart oder seine Seelen lieber für Ausrüstung auf den Kopf haut. Die Steigerung der Attribute erfolgt an Lagerfeuern, die sporadisch über die Spielwelt verteilt sind und als Ruheort dienen. Zwar wählt man zu Spielbeginn aus einer von acht Charakterklassen, doch das wirkt sich nur auf die Startausrüstung aus. Das Charaktersystem an sich bietet komplette Freiheit; vom agilen Schurken bis hin zum schwer gepanzerten Rittersmann ist jede Spielweise möglich. Eine Rast am Lagerfeuer birgt allerdings Licht und Schatten. Zum einen ist das die einzige Möglichkeit, die begrenzten Heiltränke aufzufüllen. Zum anderen werden aber alle zuvor besiegten Widersacher (außer manch mächtiges Monster und die Bosse) nach jeder Lagerfeuerpause wiederbelebt!

Und jetzt kommt der entscheidende Punkt: Mit jedem digitalen Tod verliert man seinen gesamten Vorrat an Seelen und muss ausgehend vom letzten Lagerfeuer seine Überreste erreichen. Ohne erneut das Zeitliche zu segnen, denn sonst verschwinden sie auf Nimmerwiedersehen. Wie gesagt, **Dark Souls** schenkt einem wirklich nichts. Gleichzeitig vermittelt es aber ein tolles Gefühl dafür, tatsächlich etwas geleistet zu haben. Denn jede Seele, die man sich erkämpft, jeder Attributpunkt, den man steigert, und jeder noch so kleine Fortschritt wird mit einem wohligen und toll spürbaren Erfolgserlebnis belohnt. Die Spielfigur mausert sich nach und nach von einem Würstchen zu einem Fantasy-Helden, der diese Bezeichnung auch verdient. Eine ähnliche Entwicklung macht man auch als Spieler durch. Mit jedem Tod (und man stirbt wirklich ausnehmend häufig!) lernt man eine wertvolle Lektion. Mit jedem Kampf gehen einem Schwerthiebe, Ausweichrollen und Schildblocks zunehmend in Fleisch und Blut über, bis man irgendwann selbst dem fiesesten Monster mit couragiertem Blick und siegessicherer Entschlossenheit entgegentritt.

Doch die schwierige Gratwanderung zwischen Frust und Glücksgefühl ist nur ein Teil dessen, was **Dark Souls** zu einem unvergleichlichen Erlebnis macht. Mindestens ebenso entscheidend ist das intensive Gefühl, Teil einer glaubwürdigen Fantasy-Welt zu sein. **Dark Souls** mag grafisch keine Wucht sein, überhaupt leidet die PC-Umsetzung des ursprünglich auf Konsolen erschienenen RPGs an teils dicken Macken (siehe Kasten Seite 80). Doch mit dem fabelhaften Design haben die Entwickler einen Volltreffer gelandet. Die gigantische Welt erstreckt sich von moosbewachsenen, wunderbar verwinkelten Mittelalterburgen über urige Katakomben bis hin zu einer mysteriös-anmutigen Waldlichtung. Hinter jeder Abzweigung locken Geheimnisse, schöne Überraschungen sowie bildgewaltige Panoramen mit fantastischer Weitsicht – doch lauern dort auch zahllose Gelegenheiten für einen weiteren Bildschirmtod in Form von gemeinen Gegnern und fiesen Fallen. Unterstützt wird das perfekte Dark-Fantasy-Look-and-Feel vom klasse gelun-



Das Design von **Dark Souls** bietet Dark Fantasy vom Feinsten. Selbst normale Feinde wie dieser Dunkle Ritter machen verdammt viel her. Und klasse animiert ist das Ganze auch.



Von den seltenen NPCs im Spiel erhalten Sie nützliche Tipps und manchmal auch hilfreiche Gegenstände. Manche Figuren haben auch einen Mini-Plot und wechseln daher im Verlauf des Spiels ihre Position.


Groß, größer, gigantisch: Die mitunter riesigen Bosse machen verheerenden Schaden mit ihren Angriffen, sind dafür aber meist sehr träge. Mit der richtigen Taktik bekommt man daher jeden Koloss klein.

genen Gegnerdesign. Egal ob es um Furcht einflößende Bossmonster oder deren gewöhnliche Schergen geht: Jeder Fiesling passt perfekt in die Szenerie und verhält sich seiner Statur entsprechend. Grundsätzlich gilt: je größer ein Gegner, desto häufiger die Kieferklapp-Momente im dazugehörigen Kampf. Unterstrichen wird die tolle Atmosphäre von der gelungenen Sounduntermalung. Das markante Klappern unserer Plattenrüstung mit jedem Schritt, die krachenden Geräusche, wenn Schwerter auf Schilde treffen, die verheißungsvolle Musik bei den Bosskämpfen – einfach fabelhaft. **Dark Souls** ist in dieser Hinsicht kein schnödes Spiel zum Zeitvertreib, es ist ein spannendes Abenteuer, das man so leicht nicht vergisst.

Um dieses intensive Erlebnis nicht zu zerstören, verzichten die Entwickler allerdings praktisch komplett auf Spielerführung. In **Dark Souls** wird man nicht wie ein Kleinkind an die Hand genommen und von einem Bombast-Moment zum nächsten geführt. Noch wird man mit Tagebucheinträgen zu unzähligen Quests zugeschüttet. Nach der Charaktererschaffung setzt uns **Dark Souls** wie ein Findelkind in seiner mysteriösen, brandgefährlichen Welt aus und überlässt uns unserem Schicksal. Abgesehen von ein paar grundlegenden Steuerungserklärungen sind wir auf uns allein gestellt, sollen diese mysteriöse Welt auf eigene Faust erkunden. Kartenmarkierungen gibt es ebenso wenig wie eine Übersichtskarte an sich. Komfortfunktionen schon gar nicht. Die einzige Hilfe bieten auf dem Boden platzierte Notizen von anderen Spielern, die vor drohender Gefahr warnen oder auf versteckte Schätze hinweisen.

In **Dark Souls** entscheiden wir selbst, ob wir schon dazu bereit sind, es mit dem Feuer speienden Drachen auf der eben entdeckten Festungsbrücke aufzunehmen oder doch lieber am Wächterdämon vorbei in den Finsterwurz-Wald marschieren. Wir bahnen uns unseren eigenen Weg, tasten uns sachte von einem Kampf zum nächsten und erkunden voller Neugier diese zauberhafte Welt. Eine große Hilfe dabei ist das clevere Leveldesign. Abkürzungen und Geheimgänge verbinden die verschiedenen Areale auf intelligente Weise, müssen aber erst von uns entdeckt werden. Überhaupt wirkt die Welt von **Dark Souls** stets wie aus einem Guss, was nochmals zur enormen Glaubwürdigkeit beiträgt.

DIE PC-VERSION IM DETAIL: EINE PORTIERUNG MIT STÄRKEN UND SCHWÄCHEN

Dark Souls erschien ursprünglich für PlayStation 3 und Xbox 360, Entwickler From Software hat null Erfahrung mit PC-Technik. Das Ergebnis ist ein 1:1-Port ohne große Anpassungen, der viele der üblichen PC-Annehmlichkeiten vermissen lässt. Dennoch ist die Fassung für den Heimrechner den Konsolenfassungen in einigen Punkten überlegen.

+ NEUE INHALTE: Neben einer speziellen PvP-Übungsarena bekommen PC-Spieler ein neues Gebiet, das diverse Stunden zusätzliche Spielzeit bietet. Dort finden sich natürlich weitere Bossmonster und Gegenstände.

+ VIELE EXTRAS IN DER BOX: Die Packung enthält neben dem Spiel jeweils eine DVD mit Making-of-Videos und dem Soundtrack. Außerdem erhalten Käufer ein Buch mit Konzeptzeichnungen, ein Poster und mehrere Postkarten. Toll!

+ BESSERE PERFORMANCE: Auf den Konsolen hatte **Dark Souls** des Öfteren Hänger; die PC-Fassung läuft an den entsprechenden Stellen runder. Trotzdem sinkt die Performance in manchen Kämpfen, erst recht mit dem Fan-Fix.

+ FREIE TASTENBELEGUNG: Sie dürfen allen Tasten bis auf die Ziffern 1 bis 0 beliebige Funktionen zuordnen.

– MANGELHAFTE MAUS-TASTATUR-STEUERUNG: Die Standard-Tastenbelegung ist vollkommen unbrauchbar, zudem fühlt sich die Bedienung der Kamera unpräzise an. Auch die Anpassung der Mausempfindlichkeit bringt keine Linderung. Außerdem zeigt das Spiel stets nur die vorgesehenen Gamepad-Buttons als Hilfe an, nicht die Tastaturbefehle. Wir empfehlen daher dringend ein Gamepad, am besten das Xbox-360-Modell von Microsoft, da **Dark Souls** andere Controller unter Umständen nicht erkennt.

– KONSOLIGE BENUTZEROBERFLÄCHE: Riesige Bildschirmanzeigen und das unübersichtliche Listeninventar stammen direkt aus der Konsolenversion. Wichtige Detailansichten und die Item-Vergleichsfunktionen aktivieren Sie umständlich per Tastendruck. Verwirrend: Wenn Sie den Mauscursor im Menü bewegen, dreht sich gleichzeitig die Kamera. Außerdem nervt das riesengroße HUD, ein weiteres Konsolenrelikt. Das lässt sich zwar ausblenden, ein sinnvolles Spiel ist so aber unmöglich.

– VERSCHWOMMENE TEXTUREN: Wegen der geringen internen Auflösung verunstaltet ein hässlicher Unschärfeschleier Charaktere und Umgebungen. Wir empfehlen dringend die Installation des Fan-Fixes, um dieses Problem abzustellen (siehe Kasten auf Seite 78).

– MAXIMAL 30 FPS: Egal wie schnell Ihr Rechner ist, **Dark Souls** läuft partout nicht schneller als mit 30 Frames pro Sekunde. Das reicht zwar für einen zumeist flüssigen Spielbetrieb, frustrierend für Besitzer von High-End-Hardware ist es aber allemal.

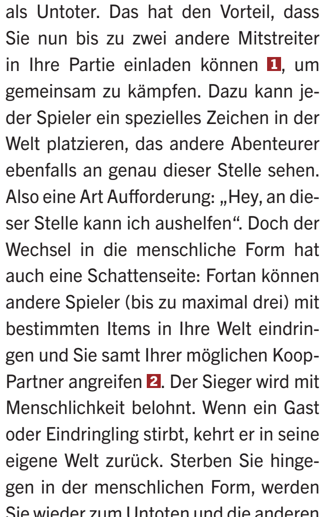
– WENIGE GRAFIKOPTIONEN: Außer Anti-Aliasing, Bewegungsunschärfe und Auflösung gibt es keine Einstellungsoptionen im Menü. Unzeitgemäß!

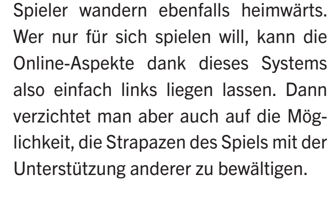
Regelrecht subtil ist dabei die Erzählung der Geschichte. Bis auf wenige stimmungsvolle Zwischensequenzen wird einem nichts auf die Nase gebunden. Erst Gespräche mit den seltenen NPCs oder Beschreibungen von gefundenen Items geben stückchenweise Aufschluss darüber, was mit der Welt passierte, warum sie so menschenleer ist und welche Aufgabe wir überhaupt verfolgen. Selbst bei der Interaktion mit den NPCs lässt uns **Dark Souls** komplette Freiheit. Wir müssen für uns selbst entscheiden, wem wir vertrauen. Beinahe jede Figur im Spiel kann attackiert und getötet werden. Dauerhaft versteht sich. Manchmal lohnt sich das schon alleine wegen der seltenen Items, an die wir nur so kommen. Allerdings weiß man vorher nie, ob einem der Charakter nicht zu einem späteren Zeitpunkt helfen würde, und muss mit den Konsequenzen leben.

Einen entscheidenden Anteil an der tollen Atmosphäre hat das realistische Kampfsystem. In **Dark Souls** führt die Spielfigur einen Zweihänder nicht wie eine Schaumstoffattrappe (so wie es in vielen Spielen scheint), sondern wie das, was es eben ist: ein verdammt langes, verdammt schweres Metallschwert. Entsprechend behäbig sind die Schwünge mit solch einer Waffe und entsprechend groß die Gefahr, von flinken Gegnern ausgekontert zu werden. Gleiches gilt für die Beweglichkeit des Helden. Als dick gepanzerte Metallbüchse hält unsere Figur deutlich mehr Schlägen stand, ist gleichzeitig aber in etwa so wendig wie ein Schwertransporter. Die Traglast wirkt sich spürbar auf jede Aktion aus, es spielt also eine taktische Rolle, wie man sich ausrüstet. Auch die Kämpfe an sich sind hochtaktisch. Da jeder noch so gewöhnliche Gegner bereits eine Bedrohung darstellt, will jeder Schlag wohlüberlegt sein. Es spielt eine bedeutende Rolle, ob man seine Waffe ein- oder zweihändig führt, wann und was man zaubert und selbst der Einsatz von Heiltränken muss perfekt abgepasst werden. Außerdem führen sich die Waffengattungen sehr unterschiedlich. Speere ermöglichen zielgerichtete Stichangriffe mit hoher Reichweite, Degen wahnsinnig flinke Stiche gegen leicht gepanzerte Ziele und Äxte hingegen vergleichsweise schnelle Hiebe auf kurze bis mittlere Distanz. Und dann wären da noch die hinterhältigen Attacken, Fernwaffen und die Magie. Kurz gesagt: Die Kämpfe in **Dark Souls** sind wahnsinnig vielseitig und kommen der Realität verblüffend nahe. Und klasse animiert sind sie obendrein.

Während viele moderne RPGs zunehmend auf Bombast setzen und eine möglichst breite Zielgruppe ansprechen wollen, konzentriert sich **Dark Souls** auf Rollenspiel-Tugenden: Man schlüpft in die Rolle einer fiktiven Figur, formt diese nach seiner Vorstellung und geht mit ihr auf ein einzigartiges Abenteuer, das ganz klar für den harten Kern der Rollenspieler gedacht ist. Wer sich gerne stundenlang in einer gigantischen Fantasy-Welt verliert und Spaß daran hat, jeden Winkel zu erkunden, wird **Dark Souls** lieben lernen. Wem es hingegen zu anstrengend ist, sich wirklich alles selbst zu erarbeiten, der wird mit diesem knallharten Fantasy-Abenteuer nie warm. ❑

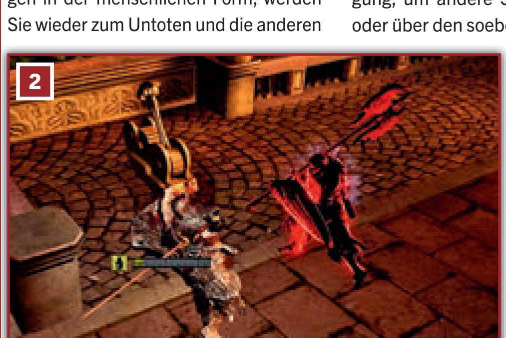
DIE ONLINE-FEATURES: SEHR INNOVATIV, ABER EIN ZWEISCHNEIDIGES SCHWERT

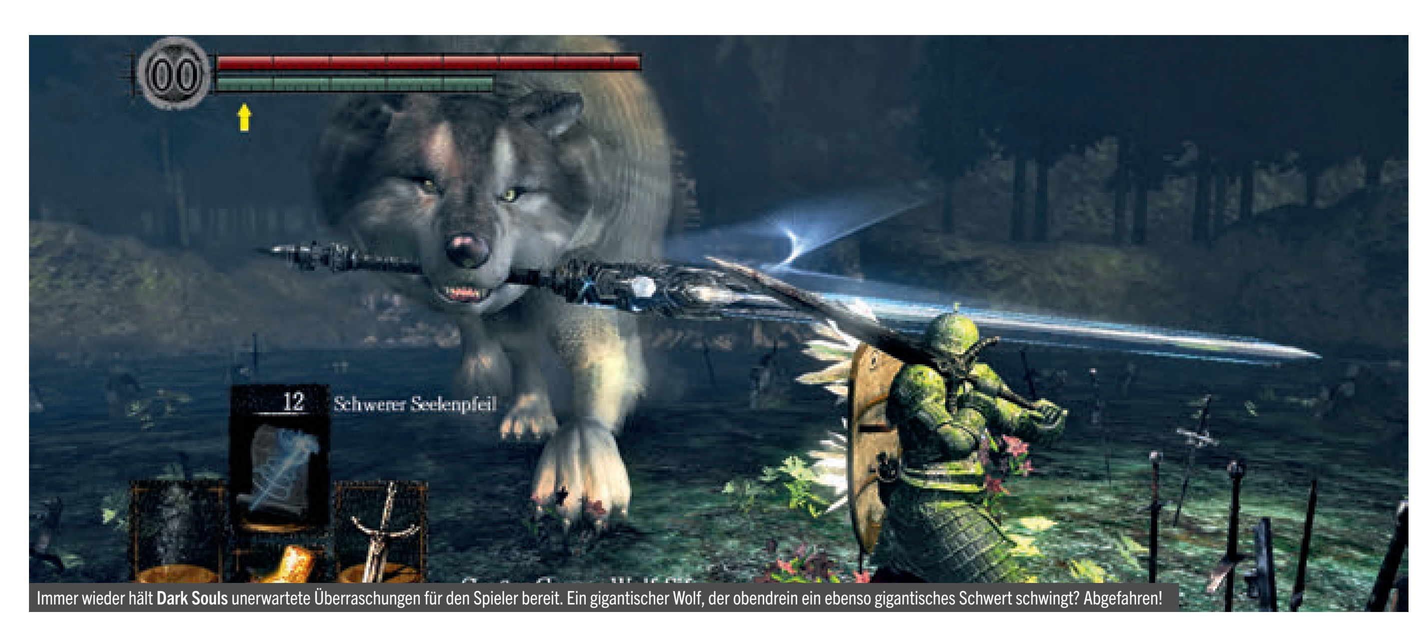




Einen klar abgegrenzten Mehrspielermodus gibt es in **Dark Souls** nicht. Stattdessen entscheiden Sie spontan, ob Sie Ihr Abenteuer mit oder gegen andere Spieler erleben möchten. Dazu müssen Sie zunächst seltene Menschlichkeit an einem Lagerfeuer opfern, um die menschliche Form anzunehmen; normalerweise spielt man als Untoter. Das hat den Vorteil, dass Sie nun bis zu zwei andere Mitstreiter in Ihre Partie einladen können **1**, um gemeinsam zu kämpfen. Dazu kann jeder Spieler ein spezielles Zeichen in der Welt platzieren, das andere Abenteurer ebenfalls an genau dieser Stelle sehen. Also eine Art Aufforderung: „Hey, an dieser Stelle kann ich aushelfen". Doch der Wechsel in die menschliche Form hat auch eine Schattenseite: Fortan können andere Spieler (bis zu maximal drei) mit bestimmten Items in Ihre Welt eindringen und Sie samt Ihrer möglichen Koop-Partner angreifen **2**. Der Sieger wird mit Menschlichkeit belohnt. Wenn ein Gast oder Eindringling stirbt, kehrt er in seine eigene Welt zurück. Sterben Sie hingegen in der menschlichen Form, werden Sie wieder zum Untoten und die anderen Spieler wandern ebenfalls heimwärts. Wer nur für sich spielen will, kann die Online-Aspekte dank dieses Systems also einfach links liegen lassen. Dann verzichtet man aber auch auf die Möglichkeit, die Strapazen des Spiels mit der Unterstützung anderer zu bewältigen.

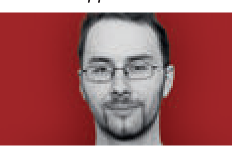
Bei der Interaktion mit den anderen Spielern hätten die Entwickler allerdings mehr bieten können. Einen integrierten Voice-Chat bietet **Dark Souls** nicht an. Um sich gegenseitig Nachrichten zu senden, muss man auf den Text-Chat von Games for Windows Live oder Steam (je nach gekaufter Version) zurückgreifen. Im Spiel steht Ihnen lediglich ein Gestensystem zur Verfügung, um andere Spieler zu begrüßen oder über den soeben vollbrachten Sieg zu jubeln. Außerdem kann man nicht gezielt seine Freunde einladen, sondern muss sich erst absprechen und dann auf gut Glück nach dem Rufzeichen des Freundes suchen.





Immer wieder hält **Dark Souls** unerwartete Überraschungen für den Spieler bereit. Ein gigantischer Wolf, der obendrein ein ebenso gigantisches Schwert schwingt? Abgefahren!

MEINE MEINUNG | *Peter Bathge*



„Dark Souls, du bist für mich gestorben!“

Liebes **Dark Souls**. Ich mag deine Welt und die faszinierenden Kreaturen, die sie bevölkern. Doch unsere Beziehung ist eine anstrengende. Du nimmst mich nie an die Hand, wenn ich mich in deinen chaotischen Levels verliere. Du erzählst keine spannende Geschichte. Du quälst mich mit elendig langen Laufwegen. Du belegst mich mit drakonischen Strafen für mein Versagen. Ja, du kommst nicht einmal mit meiner Maus und Tastatur zurecht. Nein, **Dark Souls**, unsere Beziehung hat so keine Zukunft!

MEINE MEINUNG | *Viktor Eippert*

„Ein Meisterwerk – trotz mieser PC-Umsetzung.“

Keine Frage, **Dark Souls** hat sich seinen Ruf als eines der härtesten Spiele der letzten Jahre redlich verdient und ist definitiv nichts für jedermann. Hinter jeder Ecke lauern neue Gefahren, fiese Monster, gemeine Fallen, aber auch erinnerungswürdige Momente, bezaubernde Panoramen und schöne Überraschungen. Wer Durchhaltevermögen und Frustresistenz zu seinen Tugenden zählt (und ausdrücklich nur dann!), wird mit einem unvergleichlichen, bahnbrechend atmosphärischen Abenteuer belohnt, das es so kein zweites Mal auf dem PC gibt! Eine Schande ist nur, wie halbherzig die PC-Umsetzung geworden ist. Mein Tipp: Den erwähnten Grafik-Fix installieren, ein Gamepad anschließen und schon macht der Ausflug in die düstere, unerbittliche Welt von **Dark Souls** deutlich mehr Spaß!



1 Das Intro vermittelt einen sehr atmosphärischen Einstieg in die Welt von **Dark Souls**, lässt aber viel von der Story im Verborgenen. Warum ist die Welt so menschenleer? Wieso ist man ein Untoter? Und welches Ziel hat man zu erfüllen? All das müssen wir auf eigene Faust herausfinden.

Motivationskurve

Testversion: Verkaufsfassung — Spielzeit (Std.:Min.): 36:00

STUNDEN 0 4 8 12 16 20 24 28 32 36

Herausragend 10
Sehr gut 9
Gut 8
Noch gut 7
Befriedigend 6
Ausreichend 5
Mangelhaft 4
Mangelhaft 3
Ungenügend 2
Ungenügend 1
Ungenügend 0

1 2 3

Bis auf eine Erklärung der Steuerung gibt es keine Hilfen zu Beginn. Wir müssen uns alles selbst erarbeiten, was den Einstieg erschwert und viele Bildschirmtode fordert.

Als wir ein gigantisches Wandgemälde begutachten, wird unsere Spielfigur plötzlich auf magische Weise in das Bild gezerrt. Wir finden uns in einer schneebedeckten Schlossruine wieder.

87 PC-Games-Durchschnittswert — Unsere Spielspaß-Wertung ist der Durchschnittswert aller Einzelnoten in der Motivationskurve.

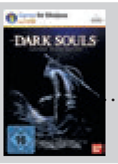


2 **Dark Souls** schenkt einem wirklich gar nichts. Das wird uns erneut klar, als wir an einer besonders kniffligen Stelle immer und immer wieder sterben. Die damit verbundenen Laufwege zehren an der Motivation. Zumal alle normalen Gegner mit jedem unserer Bildschirmtode aufs Neue erscheinen.



3 Der Bosskampf gegen Drachentöter Ornstein und Henker Smough gehört zu den schwersten Passagen im ganzen Spiel. Als wir nach einigen Solo-Versuchen kläglich starben, beschwörten wir zwei Online-Mitstreiter herbei und plötzlich war's ein Klacks. Ein tolles Erfolgserlebnis!

DARK SOULS: PREPARE TO DIE EDITION



Ca. € 50,-
24. August 2012

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Rollenspiel
Entwickler: From Software
Publisher: Namco Bandai
Sprache: Englisch; Texte auf Deutsch
Kopierschutz: Zum Spielen ist ein Account für Games for Windows Live und eine einmalige Online-Aktivierung mit diesem nötig.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Technisch ist die PC-Version ein Graus. In Sachen Design punktet das Fantasy-Spiel hingegen auf ganzer Linie.
Sound: Die Soundeffekte erzeugen Atmosphäre und die Musikuntermalung unterstreicht perfekt die kritischen Momente im Spiel.
Steuerung: Die vorgegebene Tasteneinstellung ist hochgradig unsinnig und die Steuerung mit der Maus furchtbar schwammig. Mit dem Gamepad klappt alles einwandfrei.

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Einen separaten Mehrspielermodus hat **Dark Souls** nicht, allerdings sind Koop und PvP dennoch möglich (siehe Kasten Seite 81).
Zahl der Spieler: 2 bis 4

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: Zweikernprozessor mit 3,0 GHz, 2 GB RAM, Geforce 8800 GT oder Radeon HD 4850
Empfehlenswert: Vierkernprozessor mit 3,0 GHz, 4 GB RAM, Geforce GTX 460 oder Radeon HD 6850

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 16 Jahren
Die Gewaltdarstellung beschränkt sich auf seltene Bluteffekte; man kämpft hauptsächlich gegen Monster und Fabelwesen.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Wir spielten **Dark Souls** an zwei verschiedenen Rechnern und hatten weder Abstürze noch sonstige Probleme.

PRO UND CONTRA

- ➕ Dark Fantasy vom Allerfeinsten mit starkem Gegner- und Itemdesign
- ➕ Glaubwürdiges, hochtaktisches Kampfsystem mit vielen unterschiedlichen Waffengattungen
- ➕ Riesige, atmosphärische Spielwelt mit cleverem Leveldesign
- ➕ Äußerst belohnendes Spielkonzept
- ➕ Spielerische Freiheit ohne Ende
- ➕ Viele erinnerungswürdige Momente
- ➖ Technisch schlechter PC-Port
- ➖ Schlimme Maus-Tastatur-Steuerung
- ➖ Quasi keine Einstiegshilfen oder Spielerführung

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **87**



Dieses und viele weitere Games: Jetzt downloaden unter games.saturn.de

SATURN

SOO! MUSS TECHNIK

Blitzschnelle Reflexe und ein guter Schluck Zielwasser sind ein Muss, wenn man in **Counter-Strike: Global Offensive** eine Runde überstehen will.

Bombenlegen oder -entschärfen gehört in **Counter-Strike** zum Alltag. Und das schon seit zwölf Jahren!

PC Games AWARD Ausgabe 10/2012 85

Counter Strike: Global Offensive

Von: Robert Horn

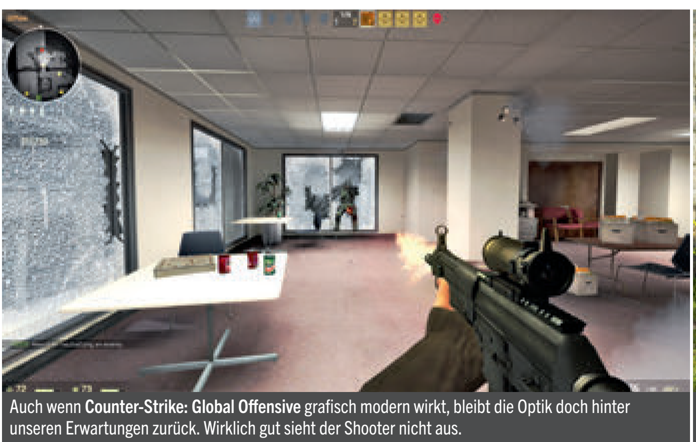
Wer braucht schon albernen Freischalt-Schnickschnack, wenn es Counter-Strike gibt?

AUF EXTENDED-DVD
- Video zum Spiel

Auch wenn wir es nicht immer wahrgenommen haben, es war immer da. Manchmal gab es Wichtigeres, Neueres, Spannenderes. Große Shooter wie **Battlefield 3**. Oder die mitreißende **Call of Duty**-Serie, online ein Kracher. Manchmal haben wir vergessen, womit alles angefangen hat. Aber auch wenn wir anderweitig beschäftigt waren, **Counter-Strike** war immer da. Seit mehr als zehn Jahren gilt der Mehrspielertitel als die Krone der Schöpfung im Bereich kompetitiver Shooter und ist mit etwa 50.000 täglich aktiven Spielern permanent unter den Top 5 der am meisten gespielten Steam-Spiele. **Counter-Strike: Global Offensive** übernimmt das Spielprinzip des Klassikers, baut hier und da etwas um und kleidet die Gegnerhatz in eine moderne Grafik.

Sollten Sie bis heute noch keine einzige Partie **Counter-Strike** gespielt haben, dann machen Sie sich auf etwas gefasst. Denn Spieler, die Titel wie **Call of Duty** oder **Battlefield 3** kennen und mal eben reinschnuppern wollen, ohne zu wissen, was sie da erwartet, werden höchstwahrscheinlich verschlungen, gut durchgekaut und achtlos wieder ausgespuckt, noch bevor sie wissen, wie das Kaufmenü funktioniert. Denn die Kampfarenen von **CS** sind mit Sicherheit kein Ponyhof: Anfänger gehen durch eine harte Schule, jeder Treffer zählt, Präzision und Können steht über allem. Wer in regulären Modi ins Gras beißt, der muss warten, bis sein Team den Kampf ohne ihn entscheidet. Schnellen Wiedereinstieg gibt es nicht.

Auch der Gesundheitsbalken, der sich in so vielen anderen Shootern nach kurzer Pause selbstständig auflädt, rührt sich nach schmerzhaften Treffern keinen



Auch wenn **Counter-Strike: Global Offensive** grafisch modern wirkt, bleibt die Optik doch hinter unseren Erwartungen zurück. Wirklich gut sieht der Shooter nicht aus.



Veteranen erkennen die Karte de_aztec sofort wieder. Die Dschungel-Map bietet einige extrem enge Durchgänge und viel Raum für Scharfschützen. Es hätten übrigens ruhig mehr Karten sein können!

Am Ende jeder Runde wird der wertvollste Spieler (MVP, most valuable player) gekürt. Zum kurzzeitigen Angeben gut, kaufen können Sie sich davon aber auch nichts. Wie viele MVP-Sterne Sie gesammelt haben, können Sie sich aber anzeigen lassen.

Hier sehen Sie auf einen Blick sämtliche Spieler und wer davon noch am Leben ist. Nett, um den Überblick zu behalten.

167 Steam-Errungenschaften können Sie im Spiel freischalten und sich nachher anschauen. Wer Dutzende Ränge, freischaltbare Waffen und Ausrüstung gewohnt ist, guckt hier etwas doof aus der Wäsche.

Waffen, Munition und Ausrüstung werden rechts unten angezeigt. Spartanisch und gut so.

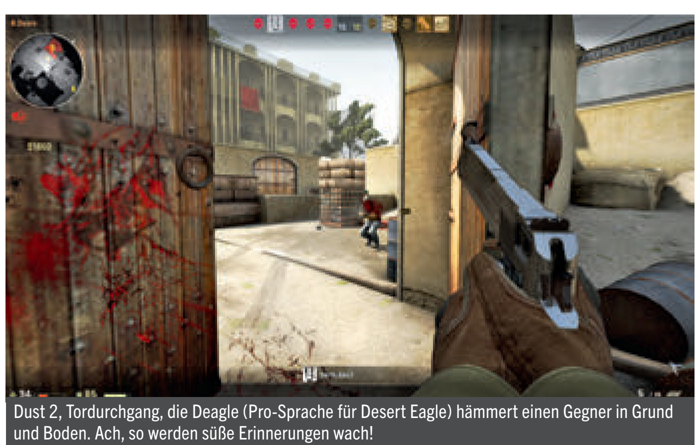
Counter-Strike: Global Offensive kommt mit einigen kleinen Neuerungen daher. Wirklich spielverändernd sind die aber auf keinen Fall!

Strich mehr. Belohnungen, die andere Titel körbeweise über ihren Spielern ausschütten, gibt es mit Ausnahme einiger Achievements nicht. Weder steigen Sie im Rang auf noch schalten Sie Waffen frei, suchen sich eine Klasse aus oder rüsten Ihre Lieblingsknarre aus. Noch nicht einmal das Zielen über Kimme und Korn beherrscht dieses Spiel! Veteranen kennen (und lieben) das, aber wer zum ersten Mal neugierig und unbedarft über de_dust streift, wird angesichts der neuen alten Härte schnell verzweifeln. Oder süchtig werden.

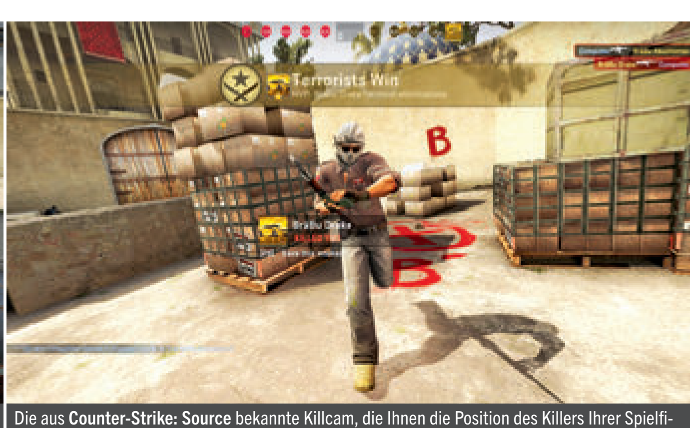
Counter-Strike: Global Offensive übernimmt das Spielgeschehen der legendären Vorgänger nahezu unverändert. Die Schießereien – Kernstück des Spiels – inklusive Zielen, Feuern, Nachladen und Waffenwechseln fühlen sich so gelungen, so genial präzise an, dass wir sofort in altbekannte, jahrelang antrainierte Muster verfallen: mit dem Messer in der Hand spurten, geduckt schleichen und präzise auf Köpfe zielen. **Counter-Strike** belohnt überlegtes Vorgehen und einstudierte Taktiken. Die einzige Belohnung ist die eigene Genugtuung, der Stolz auf das Erreichte. Wer nach einem heftigen Feuergefecht seinem Team in letzter Sekunde den Sieg sichert, einen genialen Abschuss landet oder mit mehreren Gegnern auf einmal fertig wird, dem quillt das Adrenalin zu den Ohren heraus und das Siegergrinsen reicht von Ohr zu Ohr – ganz ohne Erfahrungspunkte und Abzeichen. **CS:GO** ist puristisches Ballervergnügen.

Neben der optischen Aufhübschung aller Spielermodelle, Waffen und Karten gibt es nur wenige auffällige inhaltliche Änderungen. Die acht neuen Waffen sind für Profis, die eh nur zu AK-47, M4A1 oder AWP greifen, uninteressant, das neue Ringmenü, eindeutiges Indiz für die starke Konsolen-Fokussierung des Titels, ist bestenfalls gewöhnungsbedürftig. Spannend sind vor allem die neuen Granaten, etwa die Brandgranate für Counter-Terroristen und der Molotowcocktail auf der Gegenseite. Einmal geworfen, versperren die hochzüngelnden Flammen einen engen Durchgang für mehrere Sekunden effektiv und erlauben es einem Team so, die Laufwege der Gegner zu kontrollieren. Online werden die Brandgeschosse aber noch recht selten eingesetzt. Wunschgeschoss Nummer 1 ist und bleibt die gute alte Blendgranate.

Als etwas unsinnig empfanden wir den neuen Elektroschocker, den Sie zusätzlich zum Messer einpacken und der genau einen Schuss hat. Geht Ihnen also die Munition komplett aus (wann passiert das schon mal?), haben Sie immer noch eine letzte Karte in der Hinterhand. Da kaum jemand in einer Schießerei ein Messer zücken würde, bleibt auch der Elektroschocker meist unbenutzt. Die Täuschgranate dagegen richtet sich eindeutig an Profis,



Dust 2, Tordurchgang, die Deagle (Pro-Sprache für Desert Eagle) hämmert einen Gegner in Grund und Boden. Ach, so werden süße Erinnerungen wach!



Die aus **Counter-Strike: Source** bekannte Killcam, die Ihnen die Position des Killers Ihrer Spielfigur verrät, ist nur in den Casual-Partien aktiv.


Das Scharfschützengewehr aus **CS**, die AWP, ist auch in **Global Offensive** am Start. Auch hier wird sie gleichzeitig geliebt und gefürchtet.

die in Clan-Wars in Fünfer-Teams gegeneinander antreten. Das Geschoss simuliert nach dem Wurf nämlich Kampfgeräusche. Im Getümmel eines öffentlichen Servers geht das gnadenlos unter, während die neue Granate im Profibereich, wo viel auf Gehör gespielt wird, für Ablenkung und neue Taktiken sorgen könnte. Die neuen Spielmodi, Demolition und Waffenrennen, dürften Profis dagegen kaltlassen. Hier steht eher der Spaß als echter Wettkampf im Vordergrund, da Sie für jeden gelungenen Abschuss automatisch eine neue Waffe erhalten. Echte **CS**-Enthusiasten suchen sich eh lieber eine von Fans gebaute sogenannte Fun-Map.

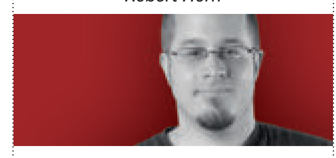
Counter-Strike: Global Offensive steckt in einer kleinen Zwickmühle: Einsteiger könnten, von anderen Titeln verwöhnt, vom puristischen und knallharten Spielprinzip abgeschreckt werden, **CS 1.6**-Veteranen dagegen mosern schon jetzt in den Steam-Foren über Mängel wie übertriebenen Rückstoß, schwammige Steuerung und kaum sichtbare Treffereffekte von Kugeleinschlägen an Wänden (damit kontrollieren Spieler ihre Schussbahn). Profis geht **CS:GO** also nicht weit genug, während Anfänger überfordert sind.

Keine gute Basis? Die Spielerzahlen sprechen eine andere Sprache. Schon jetzt finden sich über 40.000 Spieler täglich auf den Servern ein, um sich in alten und neuen Spielarten zu messen. Ob die neuen Modi gefallen und die neuen Waffen das Arsenal sinnvoll erweitern, ob die Steuerung zu unpräzise, die grafischen Effekte zu undeutlich sind, ob **CS 1.6** das beste **Counter-Strike** ist oder **Global Offensive** ein würdiger Nachfolger, all diese Diskussionspunkte bleiben Geschmackssache und sicherlich ewige Streitthemen der **CS**-Jünger. Ein Reinfall ist **CS:GO** definitiv nicht und vielleicht schafft es die modernisierte Neuauflage tatsächlich, auch Spieler zu begeistern, die vorher noch nie einen Schritt auf Dust, Nuke und Co. getan haben. Selbst wenn sie dafür keine Erfahrungspunkte bekommen. ❑


Wer **CS** richtig erleben will, der sucht sich einen kompetitiven Server, bei dem das Friendly Fire angestellt ist. Wer dann Freunde trifft, wird ein wenig beschimpft.

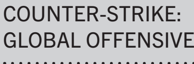
MEINE MEINUNG |

Robert Horn

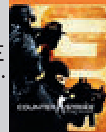


„Fast so gut wie früher. Fast."

Meine **CS**-Pause währt nun schon mehrere Jahre. Dazwischen kamen die **Call of Duty**s und **Battlefield**s dieser Welt. Umso überraschter war ich, als ich **CS:GO** das erste Mal anwarf: zum einen, weil sich sofort das alte Spielgefühl wieder einstellte, die Karten mich an früher erinnerten und gelernte Manöver noch immer funktionierten. Zum anderen, weil ich merkte, wie sehr ich mit Levelaufstiegen, freigeschalteten Waffen und sonstigen Erfolgen verwöhnt war. Zu Beginn war es richtig merkwürdig, nicht für jeden Sieg belohnt zu werden! Diese Erste-Welt-Probleme verschwanden schnell und alte Verhaltensmuster traten zutage. Zwar erreicht **CS:GO** nicht die brillante Präzision und das ausgeklügelte Balancing von **CS 1.6**, ein würdiger Vertreter der Reihe ist es dennoch.



COUNTER-STRIKE: GLOBAL OFFENSIVE



Ca. € 14,-
21. August 2012

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Mehrspieler-Shooter
Entwickler: Valve
Publisher: Valve
Sprache: Deutsch
Kopierschutz: **CS:GO** kann nur über Valves Online-Plattform Steam erworben und aktiviert werden.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Aufgebohrte Source-Engine, die zwar hübsche Grafik produziert, aber deutlich veraltet ist.
Sound: Waffengeräusche wurden aus den Vorgängern übernommen, neu ist ein orchstraler Tamm-Tamm-Soundtrack
Steuerung: Gewohnt simple Maus-Tastatur-Steuerung

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Bomben- und Geiselszenario (in einer kompetitiven und einer Einsteiger-Variante), dazu Waffenrennen und Demolition
Zahl der Spieler: bis zu 32 Spieler

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

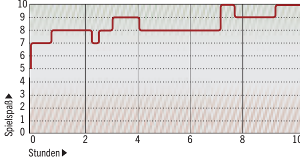
Minimum (Herstellerangaben): Intel Core 2 Duo E6600/AMD X3 8750, 2 GB RAM, 256-MB-Grafikkarte

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 16 Jahren
In **CS:GO** schießen Spielfiguren aufeinander. Es spritzt Blut, Kopftreffer sind möglich. Figuren werden bei fatalen Treffern nach hinten gerissen.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Steam-Verkaufsversion
Spielzeit (Std.:Min.): 10:00



Wir spielten den Shooter ausgiebig in der Beta-Phase und pünktlich ab der Veröffentlichung am 21. August. Zu Beginn kam es hin und wieder zu Verbindungsabbrüchen und nervigem Rubberbanding.

PRO UND CONTRA

- ➕ Grandios zeitloses und extrem forderndes Spielprinzip
- ➕ Bekannte und liebevoll erneuerte Karten aus alten CS-Teilen
- ➕ Nahezu perfekte Steuerung
- ➕ Hübsche, aber nicht spektakuläre Optik
- ➕ Neue Waffen und Zubehör
- ➖ Kaum neue Karten
- ➖ Insgesamt zu wenig Neuerungen
- ➖ Konsolige Menüs

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **85**

InnoGames



Happy Birthday, PC Games!

Thanks for 20 years of entertainment and information!

Auch wenn die Norn etwas zu stoisch-bieder geraten und die Sylvari nicht viel mehr als Elfen im Grasmantel sind: Alle fünf **GW 2**-Rassen haben ihren Reiz, insbesondere die knuffig-arroganten Asura!

PC Games AWARD Ausgabe 10/2012 88

PC Games EDITORS' CHOICE MMORPG

Guild Wars 2

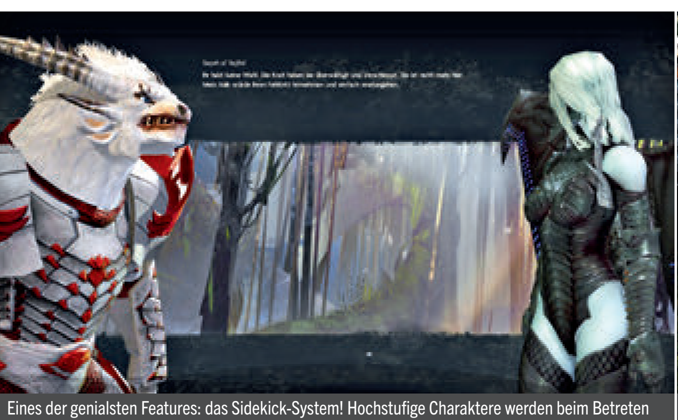
Von: Benjamin Kegel

Eine der schönsten Abschiedserklärungen an das Pay-to-Play-Modell

AUF EXTENDED-DVD
- Video zum Spiel

Wie bewertet man ein Spiel, das trotz eines fast ausschließlich aus Instanzen bestehenden Vorgängers nun so gerne ein echtes MMORPG sein will, gleichzeitig aber mit so vielen MMORPG-Traditionen bricht? Was für einen Wertungsrahmen setzt man bei einem Titel an, der in den Teichen eines **World of Warcraft** oder **Star Wars: The Old Republic** fischen möchte, dabei aber auf ziemlich ungewöhnliche Köder setzt? Etwa auf Features wie eine enorm flache Levelkurve, dank der selbst Normalsterbliche bereits nach drei Wochen problemlos die Maximalstufe erreichen können; ein Kostenmodell, das vom ersten Tag der Entwicklung an auf einen Betrieb ohne monatliche Abonnementgebühren ausgerichtet ist; ein Endgame, bei dem vor allem umfangreiches PVP, Duelle zwischen kompletten Servern und die Erforschung der Welt im Vordergrund stehen. Keine Mounts. Keine 40-Mann-Raids. Keine Quest-Giver mit einem Ausrufezeichen über dem Schädel: **Guild Wars 2** ist nicht für alle MMORPG-Spieler geeignet. Aber für diejenigen, die unter „Fortschritt" frische Ideen verstehen!

Alle fünf Rassen dürfen alle acht Klassen spielen, zudem gibt es keine typische Dreifaltigkeitsaufteilung zwischen DPS, Tanks und Heilern mehr – alle Typen können alle Rollen übernehmen, die Unterschiede finden sich dann hauptsächlich in der klassenspezifischen Spielmechanik. Wer nach ein bis zwei unterhaltsamen Stunden im entsprechend breit ausgebauten Charakter-Editor das eigentliche Abenteuer beginnt, dürfte zunächst die beiden wichtigsten **GW 2**-Triebfedern kennenlernen. Da wäre zunächst die persönliche Geschichte:


Eines der genialsten Features: das Sidekick-System! Hochstufige Charaktere werden beim Betreten von Low-Level-Zonen automatisch und inklusive all ihrer Werte herabgestuft, …


… erhalten aber weiterhin zu ihrem tatsächlichen Level passendes Loot und XP! So behalten restlos alle Areale ihren Endgame-Reiz, der sonst von umfangreichen PVP-Gefechten und Dungeons getragen wird.



Wir liegen am Boden. Und jetzt?! Ingame-Anleitungen: Fehlanzeige! Ohne Begleit-Wiki tut man sich schwer, daher spielt man **GW 2** im Fenstermodus oder ist ein dekadenter PC-Games-Redakteur mit drei Bildschirmen auf dem Tisch.

„Lassen Sie mich mal durch, ich bin Arzt!“ Mit Farbstoff können Sie Ihrer Rüstung etwa Signalwirkung verleihen.

Das Handwerk ist ein echtes Highlight! Zwar ist das Verarbeiten der im Spiel gesammelten Rohstoffe recht komplex, dafür lassen sich aber auch mächtige Gegenstände herstellen.

Clever: **GW 2** hält seine Spieler mit einem konstanten Fluss von Belohnungen am Ball. Selbst das Entdecken neuer Spielbereiche und das Einsammeln von Ressourcen liefern eine Menge XP.

Bei dieser Storyline mit Ihrem Charakter im Plot-Zentrum handelt es sich um den etappenweise erzählten roten Faden, der Sie bis zur Maximalstufe 80 durch die Ereignisse des Spiels geleitet und dabei trotz einiger Durchhänger durchaus emotionale Momente im Gepäck hat. Genial: Partymitglieder dürfen die Storyline-Kapitel anderer Spieler betreten, etwa um kniffligere Episoden etwas leichter zu machen oder schlicht der gemeinsamen Unterhaltung wegen.

Noch wichtiger ist aber das Quest-System: In **GW 2** gibt es keine klassischen NPC-Auftraggeber. Stattdessen finden sich hier dynamische, lokale Ereignisse, bei dem Spieler in der Nähe automatisch über das Stattfinden einer Aufgabe, etwa das Zurückschlagen eines Rudels feindlicher Harpyien oder das Beschützen einer Handelskarawane, informiert werden. Sie können dann an den Events teilnehmen oder sie ignorieren – wer mitmacht, wird sehr fair mit XP und verschiedenen Arten von Währung belohnt. Der Clou bei der Sache: Die Events haben ein Eigenleben! Verteidigt niemand die angesprochene Karawane, finden sich deren NPCs vielleicht kurz darauf als Gefangene in einem Zentaurenlager wieder – und Sie erhalten den dynamischen Event zur Rettung der Kollegen.

Leider erwischen nicht alle diese Mini-Szenarien die letzte Ausfahrt vor der Grinding-Sackgasse, insbesondere die verschiedenen Sammelaufgaben strapazieren schnell die Geduld. Zum Glück macht das actionfokussierte, rasante Kampfsystem von **GW 2** mit seinen strategischen Waffenwechseln und vom Spieler individuell zusammenstellbaren Skillsets aber stets so viel Spaß, dass selbst thematisch unspektakuläre Events ihre Teilnehmer aufgrund ihrer Mechanik zu packen verstehen!

GW 2 wollte ein Genre-Revoluzzer sein. Dafür hat es nicht ganz gereicht – wohl aber zu einem exzellenten Spiel: Mit seinen vielen neuen Konzepten und Herangehensweisen an das virtuelle Zweitleben bringt es frischen Wind in eine Softwaregattung, die sich zu oft auf sicheren Stillstand und etablierte Routinen verlässt. Gleichzeitig liefert es bei traditionell wichtigen MMORPG-Komponenten wie der stilistischen Dichte der Spielwelt und der technischen Präsentation überwältigend detailverliebte Resultate ab: **GW 2** ist grafisch wie akustisch ein Kunstwerk zum Mitspielen!

Lediglich eines fehlt uns auf diesem konstant hohen Niveau: Das letzte Quäntchen Genialität, das ein Spiel in die Riege der 90%-Klasse befördert. Hier erreichen ausgerechnet die so wichtigen Dungeons vor allem in Sachen Spielspaß nicht ganz die Qualität einer der wohl besten Fantasy-Welten der MMORPG-Geschichte. So bleibt Arenanets Genre-Sturmangriff in der Mehrheit seiner Aspekte eben „nur“ sehr gut statt herausragend, legt damit aber ein derart stabiles Fundament, dass **GW 2** einer großartigen Zukunft entgegenblickt – und wenn man sich die unermüdliche Entwicklerarbeit der letzten Wochen so ansieht, kann man da als Fan nur ähnlich breit grinsen wie ein neu erstellter Charr-Charakter bei größtmöglicher Maul-Einstellung! ❑

GUILD WARS 2 FÜR GUILD-WARS-1-SPIELER

Unser Test richtet sich wertneutral an alle PC-Spieler; hier geht es uns darum, die Frage zu beantworten, was sich ein noch nie mit **Guild Wars** in Berührung gekommener Fingersportler von Arenanets neuestem MMORPG versprechen darf. Man kann das zweite Buch der Gildenkriege aber auch anders betrachten – aus der Sicht des leidenschaftlichen Serienfans!

Haben Sie Prophecies gespielt? Factions, Nightfall, Eye of the North? Waren Sie dabei, als Arenanet im letztgenannten Teil mit neuen Add-ons dramaturgisch wie inhaltlich eine Brücke in die Zukunft der Reihe schlug? Kennen Sie vielleicht sogar die Romane zum Spiel? Nun, dann erwartet Sie mit **Guild Wars 2** ein grandios inszenierter Trip in die eigene Vergangenheit! Vor allem das nun von Charr besetzte Ascalon mit all seinen legendären Ruinen wird Sie begeistern – und auch den Friedhof in Ebonfalke sollten Sie besuchen. Am besten bringen Sie eine rote Blume mit.



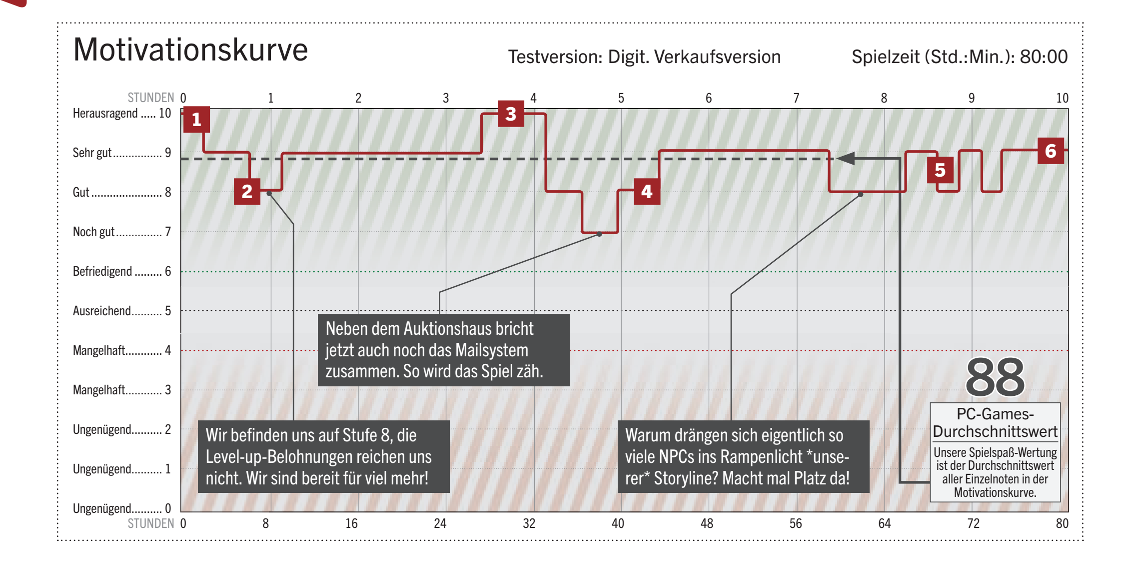
◀ Wir spielen **Guild Wars 2** am Releasetag um 7 Uhr früh. Via UMTS-Handy. Auf einem US-Server. Praktisch lagfrei. Das ist mal eine saubere Technik-Infrastruktur.

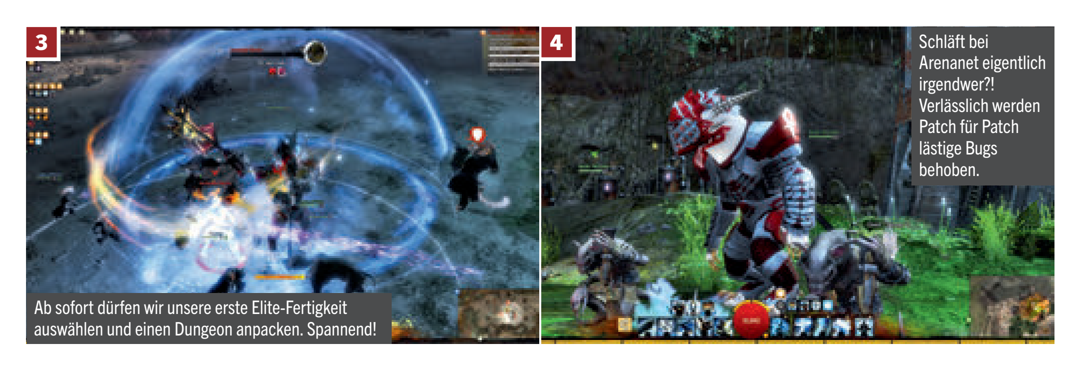
▶ Wir beginnen zaghaft unsere Handwerkskarriere als Juwelier. Bei „zaghaft“ bleibt es nicht lange, das Handwerk ist komplex, rockt aber!



Motivationskurve

Testversion: Digit. Verkaufsversion | Spielzeit (Std.:Min.): 80:00



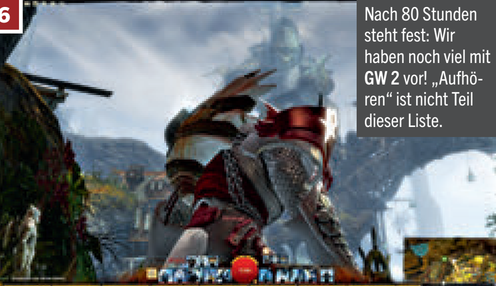


Ab sofort dürfen wir unsere erste Elite-Fertigkeit auswählen und einen Dungeon anpacken. Spannend!

Schläft bei Arenanet eigentlich irgendwer?! Verlässlich werden Patch für Patch lästige Bugs behoben.

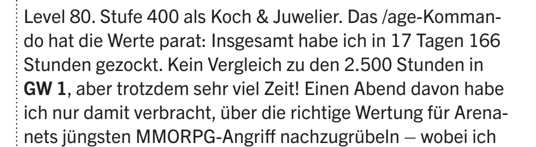


Das Storyline-Finale steht nun deutlich erkennbar vor der Türe, **GW 2** zieht dramaturgisch stark an.



Nach 80 Stunden steht fest: Wir haben noch viel mit **GW 2** vor! „Aufhören“ ist nicht Teil dieser Liste.

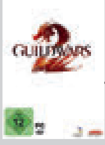
MEINE MEINUNG | *Benjamin Kegel*



„Die vielen kleinen, neuen Ideen machen Spaß, die große Revolution bleibt aus.“

Level 80. Stufe 400 als Koch & Juwelier. Das /age-Kommando hat die Werte parat: Insgesamt habe ich in 17 Tagen 166 Stunden gezockt. Kein Vergleich zu den 2.500 Stunden in **GW 1**, aber trotzdem sehr viel Zeit! Einen Abend davon habe ich nur damit verbracht, über die richtige Wertung für Arenanets jüngsten MMORPG-Angriff nachzugrübeln – wobei ich insbesondere dem **Guild Wars**-Fanboy in mir einen mentalen Maulkorb verpassen musste. Am Ende stehen ebenso faire wie sehr gute 88 % … aber das reicht mir nicht! Arenanet: Ran an die Dungeons-Inhalte, ran an die Event-Balance, Ingame-Wikibrowser installieren! Und danach will ich Add-ons sehen, Drachen sind ja schließlich reichlich da!

GUILD WARS 2



Ca. € 55,-
28. August 2012

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: MMORPG
Entwickler: Arenanet
Publisher: NCsoft
Sprache: Deutsch
Kopierschutz: Als typisches Massively Multiplayer Online Role-Playing Game benötigt **Guild Wars 2** eine Internetverbindung samt Login-Daten.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Technisch ausgezeichnet und deutlich effektgeladener als der Vorgänger, dazu ein toller Art-Style
Sound: Komponist Jeremy Soule liefert wie bereits in früheren **GW**-Teilen das komplette Spektrum zwischen sanft, nostalgisch und episch ab.
Steuerung: In Kombination mit der sperrigen Kamera beschert uns die Hechtrolle per Doppel-Richtungstaste manch ungeplanten Absturz.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum (Herstellerangaben): Core-2-Duo-Prozessor mit 2,0 GHz, Core i3, AMD Athlon 64 X2 oder besser, 2 GB RAM, mindestens Geforce 7800, Ati Radeon X1800 oder Intel HD 3000

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 12 Jahren
Die Effekte bringen den Himmel zum Brennen und den Boden zum Beben, niemals allerdings die Charaktere oder deren Gegner zum Bluten.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Wir testeten die digitale Verkaufversion, mit der wir sowohl in der Redaktion als auch auf Privatrechnern die Spielwelt Tyria unsicher machen durften. Zu kämpfen hatten wir lediglich mit zwei Phasen, in denen die Login-Server unter dem Massenansturm zusammenbrachen und sich somit einige Stunden lang keine neue Spieler mehr aufschalten konnten. Dazu gab es Schwierigkeiten mit überfüllten Weltbereichen und der Formation von Partys, beide Probleme haben sich mit Ende unseres Tests bereits verabschiedet.

PRO UND CONTRA

- ➕ Erfrischendes Quest-Konzept
- ➕ Keine monatlichen Abo-Gebühren
- ➕ Ingame-Shop beschränkt sich auf Boosts & kosmetische Upgrades
- ➕ Ausgeprägte spielerische und optische Charakter-Individulaität
- ➕ Gelungener Ausbruch aus dem Tank/DPS-Heiler-System
- ➕ Umfangreiches, wenn auch komplexes Handwerkssystem
- ➖ Viele vertikale Lernkurven
- ➖ Zu wenige und zu lasche Dungeons

EINZELSPIELER-TESTURTEIL



www.alternate.de

CM STORM
BY COOLER MASTER

Hardware
Hersteller des Jahres 2011
Kategorie: Gehäuse
1. Platz
COOLER MASTER

CM Storm Scout II

- Gaming-Gehäuse für Mainboard bis ATX-Bauform
- Einbauschächte extern: 3x 5,25"; intern: 7x 3,5"
- einen 120-mm-Lüfter mit roter LED
- 2x USB 2.0, 2x USB 3.0, Audio-IO
- in den Farben schwarz oder grau erhältlich

TQXMAB

99,90

109,90

CM Storm Trigger

- Gaming-Tastatur mit Tasten-Hinterleuchtung
- Multimedia-Tasten und 5 Makrotasten für Profile
- unterstützt 6-Key-Rollover und Anti-Ghosting
- 2-Port-USB-Hub • abnehmbare Handballenauflage
- USB-Anschluss

NTZV2A

49,99

CM Storm Recon

- optische Gaming-Mouse
- bis zu 4.000 dpi mit Umschalter
- fünf programmierbare Tasten • Linkshänder geeignet
- beleuchtetes Scrollrad • 20 G • USB-Anschluss

NMZV9F

Alle Preise inkl. MwSt. Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Angebot gültig bis 02.10.2012

Bestellhotline: Mo-Fr 8-20 Uhr, Sa 9-15 Uhr

01805-905040*



ALTERNATE GmbH | Philipp-Reis-Straße 9 | 35440 Linden | Fon: 01805-905040* | Fax: 01805-905020* | mail@alternate.de

* 14 Cent/Minute aus dem deutschen Festnetz / powered by QSC, max. 42 Cent/Minute aus Mobilfunknetzen

Von: Thomas Eder

Pole Position dank neuer Spielmodi, verbesserter Technik und Feinschliff beim Gameplay!



Die Regeneffekte sehen nicht nur fantastisch aus – dank dem sich dynamisch verändernden Wetter bekommt das Spiel zusätzlichen taktischen Tiefgang.

PC Games AWARD Ausgabe 10/2012 88

PC Games EDITORS' CHOICE RENNSPIEL

F1 2012

In diesem Jahr erscheint wieder ein Update der Formel-1-Rennspielreihe, die zuletzt aufgrund einiger Mängel berechtigte Kritik seitens der Fans einstecken musste. Die Entwickler haben sich diese Kritik anscheinend zu Herzen genommen und am 2012er-**F1** gefeilt. Wie zuvor stehen Ihnen auch diesmal wieder sämtliche Autos, Teams, Fahrer und Strecken der aktuellen Saison zur Verfügung – neu ist die schnelle Strecke in Austin; der Hockenheim-Ring feiert ein Comeback.

Den Einstieg in die Formel-1-Welt ermöglicht der Young-Drivers-Test, bei dem es sich um ein Tutorial mit Aufgaben und Tests handelt. Neben den obligatorischen Spielmodi wie Schnelles Rennen, Meisterschaft, Zeitfahren und diversen Mehrspieler-Modi (online, LAN, Splitscreen) haben die Entwickler dem Spiel den Champions-Modus, die Saison-Challenge und den Modus Zeitangriff spendiert. Im zuletzt Genannten fahren Sie unter vorgegebenen Bedingungen um Bestzeiten, im Champions-Modus nehmen Sie es mit verschiedenen Weltmeistern wie Schumi, Alonso und Räikkönen auf und müssen dabei Aufgaben in ebenfalls vorgegebenen Szenarien erfüllen. Bei der Saison-Challenge starten Sie in einem schwachen Team und haben zehn Rennen lang Zeit, auf Rang 1 zu kommen. Dazu wählen Sie vor jedem Rennen einen Rivalen aus und erhalten im Falle eines Sieges dessen Team-Platz. Trotz der drei Schwierigkeitsstufen sind die Heruasforderungen schnell durchgespielt – bei dem gewaltigen Umfang von **F1 2012** ist das aber verschmerzbar.

Verstummen werden die Kritiker aber auch in diesem Jahr nicht: Ungerechtfertigte Strafen kommen weiterhin vor, aber in weit geringerem Maße als bei **F1 2011**. An der Gegner-KI wurde merklich gefeilt, die Kontrahenten rammen Ihr Vehikel nun weit seltener, stattdessen passieren ihnen auch ohne Ihr Zutun Fehler. Wirklich grobe Aussetzer bekamen wir im Laufe des Tests nicht zu sehen.

Bei der Fahrphysik und dem Schadensmodell geht Codemasters wieder Kompromisse ein, um den Spieler nicht zu überfordern, ihm aber trotzdem ein authentisches F1-Gefühl zu bieten. So reagieren die Fahrzeuge selbst bei abgeschalteten Fahrhilfen sehr gutmütig, neigen zum Untersteuern und können Crashs ab, die in der Realität das sofortige Aus bedeuten würden. In Kurven schaukeln die Boliden weniger auf, die Lenkung ist einen Hauch präziser als im Vorgänger. Das Drumherum ist beeindruckend: Zig Tuning-Einstellungen, strategisches Vorgehen bei Kraftstoff- und Reifenwahl, Wetteränderungen, Unfälle und Reifen- und Motorplatzer bieten dem Spieler mehr Formel 1 für Zuhause denn je zuvor. ❑

MEINE MEINUNG | *Thomas Eder*



„Konsequent verbesserter Nachfolger."

Es freut mich zu sehen, wie die Entwickler an den Schwächen des Vorgängers gearbeitet haben. Das aktuelle **F1** lässt sich besser spielen als der Vorgänger, sieht besser aus und hat mehr zu bieten – die neuen Spielmodi finde ich eine sehr nette Dreingabe. Es mag sich um keine Simulation handeln, aber trotzdem vermittelt mir das Spiel ein unterhaltsames und authentisches F1-Erlebnis!

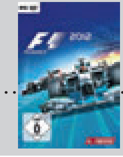

Eine neue, leicht versetze Perspektive steht neuerdings zur Wahl.


Das USA-Rennen wir auf dem neuen Kurs in Austin, Texas, ausgetragen – eine schnelle, sehr gelungene Strecke!



F1 2012

Ca. € 50,-
21. September 2012



ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Rennspiel
Entwickler: Codemasters Racing
Publisher: Namco Bandai
Sprache: Deutsche Sprecher/Texte
Kopierschutz: Das Spiel wird über Steam aktiviert, beim Spielstart muss die DVD im Laufwerk liegen.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Super Beleuchtungssystem, Spiegelungen und Regeneffekte, gutes Geschwindigkeitsgefühl
Sound: Die Sounds der Motoren klingen sehr echt und satt.
Steuerung: Tastatur, Gamepad oder Lenkrad – sehr viele Einstellungsoptionen

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Wettbewerbe, Koop-Meisterschaft, Online, LAN, Splitscreen
Zahl der Spieler: 16

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

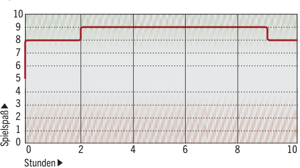
Minimum: Zweikernprozessor mit mind. 2,4 GHz, 2 GB RAM, AMD HD 2600 oder Geforce 8600
Empfehlenswert: AMD Bulldozer oder Intel i7, 4 GB RAM, AMD HD 6000 oder Nvidia GTX 500

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 0 Jahren
Wie nicht anders von einem Rennspiel mit realistischem Ansatz zu erwarten, gibt es keine Gewaltdarstellung.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: 1.0 (Review)
Spielzeit (Std.:Min.): 10:15



Während unserer gut 10 Stunden, die wir für diesen Test gespielt haben, kam es zu keinen Systemabstürzen oder anderen technischen Problemen.

PRO UND CONTRA

- ➕ Gewaltiger Umfang: Alle aktuellen F1-Teams, Fahrer und Strecken
- ➕ Champion-Modus, Saison-Challenge-Modus und Zeitangriff
- ➕ Verbesserungen bei Regelverstößen, Strafen und Gegner-KI
- ➕ Klasse Grafik und Sound
- ➖ Weniger aggressive, aber noch nicht fehlerfreie KI
- ➖ Begrenzte Realitätsnähe: unrealistisches Schadensmodell, zu gutmütige Fahrphysik

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **88**



präsentiert:

X-EDITION V3

VTX 3D

RADEON HD7950

Boost-Funktion zum Hammerpreis!
nur 279,90 EUR

Deus Ex 3
Dirt Showdown
Nexuiz
Sleeping Dogs

AMD Eyefinity MULTI-DISPLAY TECHNOLOGY
PCI EXPRESS

RADEON GRAPHICS AMD
3GB GDDR5 | 2X MiniDP | HDMI | DUAL LINK DVI-I | DirectX® 11.1 | PCI EXPRESS 3.0

VIER SPIELE GRATIS* dazu!

DIE UNLTIMATIVE KOMBINATION:

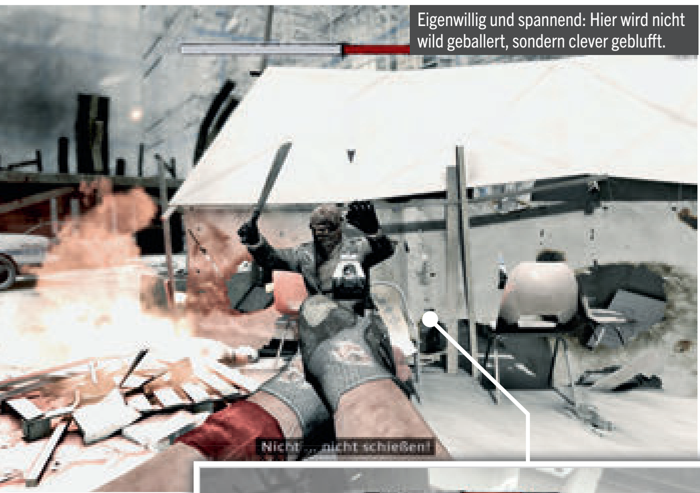


Caseking Outlet: Gaußstr. 1, 10589 Berlin eMail: info@caseking.de tel. bestellen: 030 52 68 473 00 online bestellen: www.caseking.de

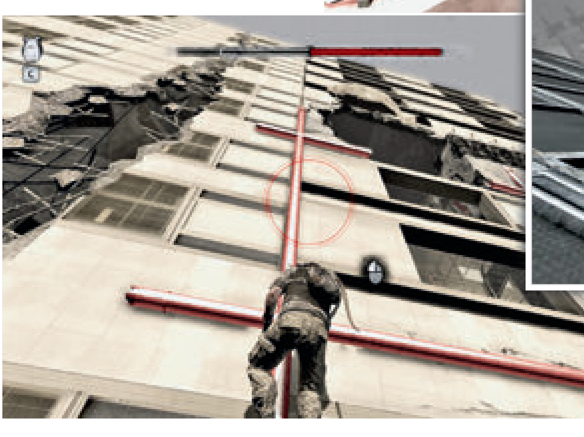
Alle Preisangaben inkl. 19% MwSt., exkl. Versandkosten. Irrtümer, Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten. *Nur solange der Vorrat reicht.

Von: Thorsten Küchler

Katastrophal und doch richtig gut: Die PC-Umsetzung von Ubisofts Download-Hit.



Eigenwillig und spannend: Hier wird nicht wild geballert, sondern clever geblufft.



▲ An einigen Stellen rutschen Sie Hochhausfassaden hinunter – das steuert sich mitunter etwas unpräzise.

◀ Die zahlreichen Kletter-Passagen erfordern eine gute Routenplanung – sonst stürzt Ihr Held entkräftet in den Tod.

I am Alive

Prinzipiell ist es ja eine gute Sache, wenn der Weltuntergang noch auf sich warten lässt – aber im Falle von **I am Alive** hätte die Endzeit ruhig ein bisschen schneller kommen können! Denn ganze sechs Monate mussten wir PC-Spieler auf die Umsetzung des Konsolenhits warten.

Zum Glück hat Ubisoft die lange Portierungszeit genutzt, um das Spiel sauber an den PC anzupassen: Viele Grafikeinstellungen, eine frei belegbare Tastatursteuerung und fast keine Bugs – so loben wir uns das. Dennoch ist **I am Alive** eine gar schreckliche Katastrophe – und zwar eine zum Miterleben! Denn es erzählt die Geschichte eines Mannes, der in einer völlig verwüsteten Stadt nach seinen Liebsten sucht. Was die fiktive Metropole Haventon ruiniert hat, bleibt jedoch auch nach dem (recht enttäuschenden) Ende im Dunkeln. So wird hier die Reise zum Ziel – und die ist eine ebenso steinige wie packende. Spielerisch wird nämlich eine kluge Mischung aus Klettereien, Erforschung und Kämpfen geboten. Das ist an sich noch keinen Innovationspreis wert, wird aber durch die Survival-Thematik zum erfrischend anderen Erlebnis. So muss Ihr virtueller Überlebenskünstler beim Kraxeln ständig mit seinen Kräften haushalten – sonst stürzt er ab. Nur wer fleißig Regenerations-Items schluckt und sich an Vorsprüngen ausruht, erklettert die teils riesigen Wolkenkratzer. Auch die Kämpfe haben wenig mit gängigen Genre-Konventionen zu tun: Hier entscheidet nicht die Größe der Knarre über Tod oder Leben, sondern die möglichst clevere Offensivtaktik. Denn selten haben Sie mehr als eine oder zwei Kugeln im Revolver und Ihre Feinde sind zumeist in der Überzahl. Der Clou: Selbst mit einer ungeladenen Waffe können Sie Gegner einschüchtern – schließlich wissen die ja nicht, wie es um Ihre Munition bestellt ist. Und wenn Sie dann noch den Anführer einer Plündederertruppe mit einem schnellen Machetenangriff erledigen, gibt der Rest der Ganoven zumeist verängstigt auf. Trotz dieser feinen Zutaten bleibt **I am Alive** hinter seinen Möglichkeiten – denn es ist viel zu kurz und nervt gegen Ende mit einigen schlimmen Designpatzern. ❑

MEINE MEINUNG |

Thorsten Küchler



„Survival-Horror ganz neu interpretiert"

Da ich bereits die Konsolenversion von **I am Alive** mehrmals durchgespielt habe, hat mich das Ende des Spiels wenig überrascht – und doch war ich abermals enttäuscht. Davon, dass die Entwickler eine derart tolle Atmosphäre aufbauen, nur um diese dann in den letzten 20 Minuten geradezu schlampig gegen die Designwand zu fahren. Dabei hätte der Endzeit-Thriller locker das Zeug zum Hit gehabt: Kluge Kämpfe, spannende Klettereien, moralische Entscheidungen – diese Dinge hat Ubisoft prima umgesetzt. Ich hoffe inständig, dass eine Fortsetzung mehr Klarheit und Linie in die Story bringt.

I AM ALIVE



Ca. € 15,-
6. September 2012

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Action-Adventure
Entwickler: Ubisoft Shanghai
Publisher: Ubisoft
Sprache: Deutsche Untertitel und Texte, englische Sprachausgabe
Kopierschutz: Das Spiel ist nur als Online-Download bei Steam oder im Ubishop erhältlich. Nach dem Kauf wird es also an Ihr jeweiliges Benutzerkonto gebunden.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Das Spiel verwendet einen gewöhnungsbedürftigen, aber effektiven Grießelfilter. Einige Texturen wirken arg unscharf, das Gesamtbild bleibt jedoch sehr atmosphärisch.
Sound: Die englischen Sprecher machen einen sehr guten Job, ansonsten wird eine betont minimalistische, perfekt zur Thematik passende Klangkulisse geboten.
Steuerung: Sowohl mit dem Gamepad als auch mit Maus & Tastatur gut zu kontrollieren. Prima: Alle relevanten Befehle lassen sich frei belegen.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

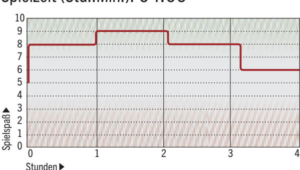
Minimum: Intel Pentium 4 mit 3GHz oder AMD Athlon 64 X2 3800+ mit 2GHz, 2 GByte Arbeitsspeicher, Grafikkarte mit 256 MByte RAM

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 16 Jahren
Das traurig-düstere Szenario, die Schicksale der Protagonisten und die brutalen Kämpfe machen **I am Alive** zu einem teils schwer verdaulichen Titel. Etwas albern: Im Ubishop lässt sich der Titel deshalb nur von 22 Uhr bis 6 Uhr morgens kaufen.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Ubishop-Download
Spielzeit (Std.:Min.): 04:00



Beim Test blieb das Spiel zwei Mal urplötzlich stehen. Das Problem ließ sich aber durch einen kurzen Wechsel zum Desktop sofort beheben.

PRO UND CONTRA

- ➕ Gekonnt umgesetztes, enorm atmosphärisches Endzeit-Szenario
- ➕ Taktik sowohl in den Kämpfen als auch beim Klettern notwendig
- ➖ Extrem kurze Spielzeit
- ➖ Enttäuschendes Story-Ende
- ➖ Einige nervige Fruststellen

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS **WERTUNG** **77**



Erfolg durch Weiterbildung

Jetzt 4 Wochen kostenlos testen

20 Jahre PC Games



Wählen Sie aus über 200 Fernlehrgängen

- » Staatlich zugelassen
- » Start jederzeit
- » Bequem von zuhause aus
- » Persönliche Studienbetreuung
- » Online-Campus inklusive
- » 4 Wochen kostenlos testen

Schulabschlüsse

- Abitur ... 901
- Fachhochschulreife ... 914
- Realschulabschluss ... 921
- Hauptschulabschluss ... 930
- Allgemeinbildung – Lernen nach Maß ... 990

Fremdsprachen

- Englisch-Kurse ... 599
- Cambridge First Certificate in English ... 605
- Cambridge Certificate in Advanced English ... 617
- Int. Legal English Certificate ... NEU 607
- Fremdsprachenkorrespondent/in IHK - Englisch, gepr. ... 650
- Handelsenglisch ... 606
- Technisches Englisch ... 615
- Wirtschaftsenglisch-Kurse ... 660
- Französisch-Kurse ... 613
- Spanisch/Diploma Salamanca ... 621
- Wirtschaftsspanisch (Certificado de Español Comercial) ... NEU 622
- Latinum ... 640

Kreativität / Medien

- Autor/in – Schriftsteller/in ... 944
- Biografisches Schreiben ... NEU 955
- Digitale Fotografie ... 318
- Digitale Musikproduktion ... 230
- Drehbuchautor/in ... 946
- Filmproduktion – professionell gemacht ... 231
- Fotodesigner/in, gepr. ... NEU 195
- Fotografie – professionell gemacht ... 317
- Gartengestaltung ... 141
- Grafik – Design ... NEU 316
- Grafik-Designer/in – PC, gepr. ... NEU 194
- Grafik-Designer/in MAC ... NEU 190
- Journalist/in ... 945
- Kinder- und Jugendbuchautor/in ... 952
- Kommunikationsberater/in ILS, gepr. ... 321
- Kreatives Gestalten ... 953
- Kunst verstehen ... 939
- Mediaexperte/in ... 322
- Musik aktiv – Rock & Pop ... NEU 956
- Online-Redakteur/in ... 949
- PR-Referent/in, gepr. ... NEU 954
- Raumgestaltung/Innenarchitektur ... 722
- Texter/in und Konzeptioner/in ... 320

Persönlichkeit / Gesundheit

- Altenbetreuung, praktische ... 155
- Entspannungstrainer/in ... NEU 131
- Ernährungsberater/in ... 139
- Erziehungsberatung ... NEU 138
- Fachkraft häusliche Pflege ... NEU 163
- Fachpraktiker/in für Massage, Wellness und Prävention ... NEU 135
- Fachwirt/in im Sozial- und Gesundheitswesen IHK ... 158
- Feng-Shui-Berater/in ... NEU 143
- Gewichtscoach – Berater für Gewichtsmanagement ... NEU 128
- Heilpraktiker/in ... NEU 136
- Homöopathie, praktische ... 146
- Kindererziehung ... 145
- Management-Know-how für Gesundheitswirtschaft ... NEU 484
- Medizinische Schreibkraft, gepr. ... NEU 161
- Persönlichkeitstraining ... 149
- Psychologischer Berater/Personal Coach ... 147
- Psychologie, Grundwissen ... 153
- Psychotherapie ... NEU 144
- Selbstständig als Berater/in ... NEU 132
- Sprech- und Kommunikationstraining ... NEU 137
- Tierheilpraktiker/in ... NEU 129
- Wellnessberatung ... NEU 133

Wirtschaft / Beruf

- Betriebswirt/in staatl., gepr. ... 374
- Betriebswirt/in ILS, gepr. ... 379
- Betriebswirtschaftslehre ... 491
- BWL für Nichtkaufleute ... 495
- Bilanzbuchhalter/in IHK, gepr. ... 421
- Bilanzbuchhalter/in IHK international ... NEU 423
- Buchhalter/in ... 270
- Bürosachbearbeiter/in ... 415
- Controller/in IHK, gepr. ... NEU 427
- Energiemanager/in ... NEU 394
- Existenzgründung ... 308
- Fachberater/in für Finanzdienstleistungen IHK 312
- Fachberater/in im Vertrieb IHK, gepr. ... 332
- Fachkfm./kff. für Marketing IHK, gepr. ... 341
- Finanzbuchhaltung mit SAP® ERP ... NEU 229
- Gebäudeenergieberater/in (HWK) ... NEU 432
- Handelsfachwirt/in IHK, gepr. ... 340
- Haus- und Grundstücksverw. ILS, gepr. ... 408
- Immobilienfachwirt/in IHK, gepr. ... NEU 411
- Immobilienmakler/in ILS, gepr. ... NEU 410
- Immobilienmanagement ... NEU 407
- Industriefachwirt/in IHK, gepr. ... 338
- Internationale Rechnungslegung ... NEU 426
- IT-Betriebswirt/in ILS, gepr. ... 382
- Kaufmännisches Grundwissen ... 405
- Logistikmanagement ... 404
- Managementassistent/in bSb, gepr. ... 294
- Marketingreferent/in ILS, gepr. ... 310
- Personal- und Business-Coach ... NEU 134
- Personalfachkauffrau/-mann IHK, gepr. ... 555
- Personalreferent/in bSb, gepr. ... 554
- Praxismanagement ... NEU 486
- Projektmanagement (Projektleiter/in IHK) ... 337
- Rating Advisor – Rating Berater ... NEU 429
- Social Management ... NEU 485
- Social Media Manager/in ... NEU 957
- Speditionssachbearbeiter/in ... 414
- Steuerberater/in – Vorbereitungskurs ... NEU 419
- Steuerfachwirt/in – Vorbereitungskurs ... NEU 418
- Techn. Betriebswirt/in IHK, gepr. ... 380
- Tourismusfachwirt/in IHK ... 159
- Tourismusmanagement ... NEU 160
- Wirtschaftsfachwirt/in IHK, gepr. ... 339
- Wirtschaftsmediation mit IHK Zertifikat ... 342

Computer / EDV

- Android App Programmierer/in, gepr. ... NEU 184
- C++ Programmierer/in für Windows ... 246
- C# Software Entwickler/in, gepr. ... NEU 213
- Citrix-Administrator/in, gepr. ... NEU 212
- Cloud Computing ... NEU 188
- Datenbankentwicklung mit MS Access NEU 220
- Datenbankentwickler/in für Microsoft SQL Server, gepr. ... NEU 199
- Europäischer Computer Führerschein ... 298

Bachelor & Master per Fernstudium

Auch ohne Abitur!

EURO-FH

- Europäische BWL (B.A.) ... 1048
- Wirtschaftsrecht (LL.B) ... 3048
- NEU! Wirtschaftspsychologie (M.Sc.) ... 5024
- Logistikmanagement (B.Sc.) ... 4048
- BWL + Wirtschaftspsychologie (B.A.) ... 5048
- MBA General Management ... 2000
- Business Coaching & Change Management (M.A.) ... 6000

0800 / 33 44 377 (gebührenfrei) www.Euro-FH.de

- Fachinformatiker/in – Weiterbildung zum Schwerpunkt Anwendungsentwicklung ... 218
- Grundlagen der Informationstechnologie ... 239
- Informatiker/in ... 191
- IT-Manager/in, gepr. ... 234
- IT-Sicherheit in Netzwerken ... 236
- IT-Supporter/in, gepr. ... NEU 196
- Java-Programmierer/in, gepr. ... 217
- Lehrerfortbildung – multimediale Unterrichtsgestaltung ... NEU 214
- Linux-Systemadministrator/in, gepr. ... 224
- Medieninformatiker/in ... NEU 189
- Microsoft-Office ... 241
- Multimedia-Designer/in, gepr. ... 247
- Netzwerkadministrator/in für MS Server 2008 R2, gepr. ... 198
- Netzwerkmanager/in für Windows Server 2008 R2, gepr. ... 197
- PC-Betreuer/in, gepr. ... 289
- PHP/MySQL-Datenbankentw., gepr. ... NEU 216
- Programmierer/in, gepr. ... 274
- VBA-Programmierer/in, gepr. ... 253
- Visual Basic Programmierer/in, gepr. ... 232
- Wirtschaftsinformatiker/in ... 193
- Web-Designer/in, gepr. ... NEU 215
- Web-Entwickler/in (ILS), gepr. ... NEU 186
- Web-Master, gepr. ... 252

Techniker / Meister

- Bautechniker/in ... 720
- Bauzeichnen mit CAD ... NEU 756
- Elekt. Steuer- und Regelungstechnik ... 767
- Elektrotechniker/in ... NEU 769
- Fahrzeugtechniker/in ... NEU 703
- Gepr. Schutz- und Sicherheitskraft IHK ... NEU 727
- Grundlagen der Elektrotechnik ... 712
- Heizungs-, Lüftungs- und Klima-Techniker/in 704
- Industriemeister/in Elektrotechnik, gepr. NEU 842
- Industriemeister/in Luftfahrttechnik ... 845
- Industriemeister/in Metall ... 840
- Maschinentechniker/in ... 710
- Mechatroniktechniker/in ... NEU 735
- Meister/in im Elektrotechnikerhandwerk ... 870
- NC- und CNC-Technik ... 702
- Qualitätsmanagement ... 717
- SPS-Technik ... 768
- Technisches Zeichnen mit CAD ... 753

Weitere Fernlehrgänge unter: **www.ils.de**

INFO-COUPON

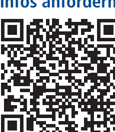


Jetzt **kostenlos** Infopaket anfordern:

0800-123 44 77 Mo.–Fr. 8–20 Uhr (gebührenfrei) **www.ils.de**

Folgende Lehrgänge interessieren mich: ☐☐☐ ☐☐☐

Infos anfordern:



Name, Vorname ____________ 497 AA

Straße, Nr. ____________

PLZ, Ort ____________

ILS – Institut für Lernsysteme GmbH • Doberaner Weg 18–22 • 22143 Hamburg • www.ils.de

497 AA

Der Einkaufsführer

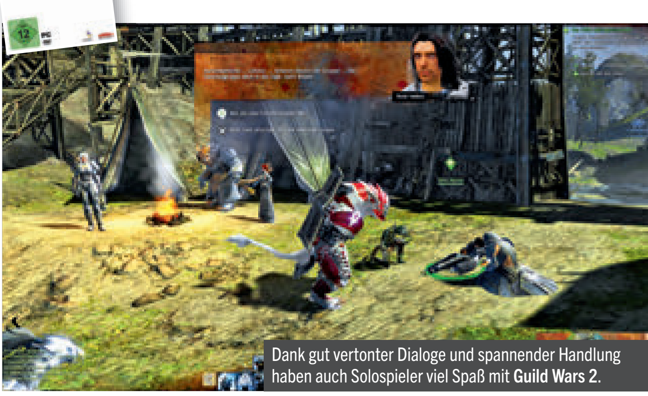
Wir präsentieren Ihnen an dieser Stelle Titel, die die Redaktion jedem Spieler ans Herz legt – völlig unabhängig von Wertung, Preis oder Alter!





NEUZUGANG

Guild Wars 2


Dank gut vertonter Dialoge und spannender Handlung haben auch Solospieler viel Spaß mit **Guild Wars 2**.

Die erhoffte Wachablösung im Online-Rollenspiel-Genre bleibt aus: **Guild Wars 2** ist ein hervorragendes MMORPG, erreicht aber nicht ganz die Genialität von **World of Warcraft**. Reicht es dennoch für eine Empfehlung in unserem Einkaufsführer?

Die Pro-Argumente
Guild Wars 2 protzt mit einem schönen Grafikstil und einer starken Vertonung der spannenden Geschichte. Das Charaktersystem bricht gekonnt mit Genre-Standards wie der Dreifaltigkeit aus Schadensausteiler, Tank und Heiler und bietet zahllose Möglichkeiten zur Individualisierung. Das innovative Quest-System, das dynamisch Aufgaben an Spieler in der Nähe verteilt, wirkt frisch und lebendig. Kämpfe verlaufen dynamischer als bei der Konkurrenz, auch in den gut strukturierten Spieler-gegen-Spieler-Schlachten. Wer sich lieber auf das Crafting konzentriert, hat seine Freude an den komplexen Handwerksoptionen.

Die Kontra-Argumente
Die Vergabe der Missionen ist innovativ, viele Quests sind es jedoch nicht: Oft absolvieren Sie in **Guild Wars 2** öde Sammelaufgaben. Außerdem enttäuschen die kurz geratenen Dungeons mit simplen Bosskämpfen. Einsteiger stehen zu Beginn auf verlorenem Posten; die Lernkurve ist steil und viele Zusammenhänge müssen Sie sich selbst erschließen. Darüber hinaus sind manche Gruppenaufgaben zu leicht geraten und abseits der PvP-Arenen gibt es keine Inhalte für Charaktere auf der Maximalstufe.

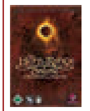
Das Ergebnis
Sechs Redakteure befürworteten den Einzug von **Guild Wars 2** in den Einkaufsführer, nur zwei stimmten dagegen.

Unser Empfehlungssystem auf einen Blick:

- Die acht PC-Games-Redakteure zeigen Ihnen ihre Empfehlungen in elf Genres.
- Über Neuzugänge wird im Team diskutiert und anschließend demokratisch abgestimmt.
- Spiele im Einkaufsführer erhalten den PC Games Editors' Choice Award.
- Spieleperlen ohne Award stellen wir gesondert vor.

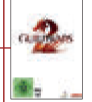
Online-Rollenspiele

Eine umfangreiche Welt und viele Möglichkeiten zum Zusammenspielen sind Grundvoraussetzungen bei MMOGs. Wer in unsere Bestenliste will, muss zusätzlich gute Atmosphäre, tolle Quests, eine faire Klassenauswahl und reichlich Beschäftigungsmöglichkeiten im Endgame-Bereich mitbringen.



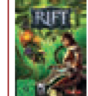
Der Herr der Ringe Online
Getestet in Ausgabe: 07/07
Tolkiens Buchvorlage in prachtvoller Umsetzung: **DHdRO** eignet sich prima für all jene, die Wert auf schöne Quests, viel Atmosphäre und kleine Spielgruppen legen. Komplizierte Raids und anspruchsvolle PvP-Duelle spielen hier kaum eine Rolle.

Untergenre:	Online-Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Codemasters
Wertung:	88



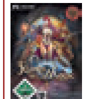
Guild Wars 2
Getestet in Ausgabe: 10/12
Das volle MMORPG-Paket ohne Monatsgebühren: **Guild Wars 2** beeindruckt mit starker Technik, innovativen Kampf- und Quest-Mechaniken sowie herausfordernden PvP-Schlachten. Eine spannende, charakterbezogene Geschichte gibt es obendrauf.

Untergenre:	Online-Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Ncsoft
Wertung:	88



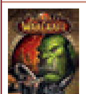
Rift
Getestet in Ausgabe: 04/11
Bewährte MMORPG-Inhalte statt großer Innovation: **Rift** bietet einen sehr guten Mix aus PvE- und PvP-Inhalten, kombiniert mit einem gut funktionierenden Public-Quest-System. Dazu dürfen Sie sich in einem flexiblen Talentsystem austoben.

Untergenre:	Online-Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Trion Worlds
Wertung:	88



Runes of Magic
Getestet in Ausgabe: 06/09
Runes of Magic ist quasi **World of Warcraft** für lau. Gute Quests, viele Möglichkeiten, seinen Charakter individuell zu gestalten, packende PvE- und PvP-Kämpfe, eine große Community und ständig neuer Content – eines der besten Gratis-MMORPGs.

Untergenre:	Online-Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Frogster
Wertung:	80



World of Warcraft
Getestet in Ausgabe: 02/05
Lieben oder hassen Sie es, aber **WoW** ist wohl das erfolgreichste Online-Rollenspiel aller Zeiten. Die riesige Spielwelt, ein genialer PvE-Content und regelmäßige Neuerungen fesseln täglich Millionen weltweit vor dem Monitor.

Untergenre:	Online-Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Blizzard
Wertung:	94



Star Wars: The Old Republic
Getestet in Ausgabe: 01/12
Das atmosphärisch dichte Free2Play-MMORPG begeistert trotz fehlender Endgame-Inhalte **Star Wars**-Fans und Genre-Neueinsteiger. Mitreißende Zwischensequenzen und eine professionelle Vollvertonung spinnen die spannenden Handlung weiter.

Untergenre:	Online-Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	89

Mass Effect 3: Leviathan


Die geruhsamen Detektivaufgaben sind eine willkommene Abwechslung, bleiben aber oberflächlich.

Der zweite Solo-DLC lässt sich nach dem Download über Origin (store.origin.com) an einer beliebigen Stelle des Hauptspiels vor dem Finale auf der Erde starten. Auf der Suche nach einem uralten Wesen bereisen Sie drei neue Planeten und ein Forschungslabor auf der Citadel, in dem fast wie in einem Adventure Detektivarbeit gefragt ist. Die Spurensuche ist aber spielerisch äußerst simpel. Ähnliches gilt für einen stimmungsvollen, aber kurzen Tauchgang an Bord eines Mechs in den Tiefen eines Wasserplaneten. Nach zwei Stunden ist das Abenteuer auch schon wieder vorbei, die meiste Zeit wird geballert. Der Plot baut nach einem vielversprechenden Beginn stark ab und hat keinerlei Auswirkungen auf das Ende von **Mass Effect 3**. So ist der DLC für Spieler, die den Schlussakt bereits erlebt haben, kaum von Interesse. Aber auch der Rest der Spielerschaft dürfte über so manchen Logikfehler im Handlungsverlauf stolpern. Außerdem ist **Leviathan** mit einem Preis von knapp acht Euro unverhältnismäßig teuer.

Rollenspiele

Sie schlüpfen gerne in Zwergenstiefel, tüfteln für Ihr Leben gerne über Charakterbögen und möchten am liebsten stundenlang in glaubhaften Spielwelten versinken? Dann ist dies Ihr Genre! In dieser Liste finden Sie die derzeit besten Rollenspiele, von klassisch bis actionreich, von Fantasy bis Science-Fiction.



Deus Ex: Human Revolution
Getestet in Ausgabe: 09/11
Angesiedelt in einer faszinierenden Cyberpunk-Welt am Rande eines gesellschaftlichen Umbruchs, bietet **Deus Ex** mannigfaltige Lösungsmöglichkeiten für jeden Spielertyp und daraus erwachsende Konsequenzen. Da stört auch die veraltete Technik kaum.

Untergenre:	Action-Rollenspiel
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Square Enix
Wertung:	86

Diablo 3
Getestet in Ausgabe: 06/12
Ungemein motivierendes und abwechslungsreiches Schlachtfest mit Spitzendesign und tollen Klassen. Im Koop-Modus und den höheren Schwierigkeitsgraden ist lang anhaltender Spaß garantiert. Solospieler ärgern sich über den fehlenden Offline-Modus.

Untergenre:	Action-Rollenspiel
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Blizzard Entertainment
Wertung:	91

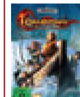
Diablo 2: Lord of Destruction — Getestet in Ausgabe: 08/01
Der ergraute Vorgänger inklusive Add-on ist auch heute noch gut spielbar.

Publisher:	Blizzard Entertainment
Wertung:	90



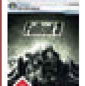
Dragon Age: Origins
Getestet in Ausgabe: 12/09
Würdiger Nachfolger zur **Baldur's Gate**-Reihe von Bioware. Die brillant erzählte, atmosphärische Fantasy-Geschichte mit **Herr der Ringe**-Einschlag und die taktischen Kämpfe sorgen für viel Spielspaß. Technisch müssen Sie aber Abstriche machen.

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	91



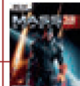
Drakensang: Am Fluss der Zeit
Getestet in Ausgabe: 02/10
In einer wunderschön gestalteten Mittelalterwelt erleben Sie gut erzählte Rollenspielabenteuer mit liebevoll gezeichneten Charakteren. Die abwechslungsreichen Kämpfe sind taktisch, die Atmosphäre ist dank erstklassiger Vollvertonung grandios.

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Dtp Entertainment
Wertung:	87



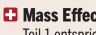
Fallout 3
Getestet in Ausgabe: 01/09
Ein düsteres, zynisches Endzeit-Rollenspiel mit tollen Quests und einem Kampfsystem, das an gute Ego-Shooter erinnert. Unser Tipp: Kaufen Sie sich gleich die **Game of the Year Edition** mit allen DLCs! Die deutsche Fassung ist merklich gekürzt.

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Ubisoft
Wertung:	90



Mass Effect 3
Getestet in Ausgabe: 04/12
Das Finale von Biowares epischer Sci-Fi-Trilogie bietet massig Action, brillante Charaktere und eine düstere Story voll moralischer Entscheidungen. Spielen Sie aber unbedingt vorher die beiden Vorgänger und übernehmen Sie Ihren Spielstand!

Untergenre:	Action-Rollenspiel
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	90

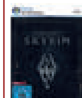


Mass Effect 2 — Getestet in Ausgabe: 02/10
Actionreiche Fortsetzung der spannenden Science-Fiction-Geschichte.

Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	88

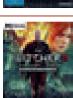
Mass Effect — Getestet in Ausgabe: 08/08
Teil 1 entspricht am ehesten der Vorstellung eines klassischen Rollenspiels.

Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	85



The Elder Scrolls 5: Skyrim
Getestet in Ausgabe: 12/11
Das nordische Heldenepos lässt Ihnen alle Freiheiten bei der Erkundung einer atmosphärischen Fantasy-Welt. Genial umgesetzte Drachenkämpfe begeistern ebenso wie der gewaltige Umfang von 200 Stunden; nur die Steuerung hat kleine Macken.

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Bethesda Softworks
Wertung:	91



The Witcher 2: AoK – Enhanced Edition
Getestet in Ausgabe: 06/12
Als Hexer Geralt erleben Sie eine erwachsene Geschichte um Politik, Gewalt und Sex. Die teils ungenaue Steuerung ist angesichts der mitreißenden Inszenierung schnell vergessen. Tipp: Importieren Sie Ihren Spielstand aus dem Vorgänger!

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Namco Bandai
Wertung:	89

The Witcher: Enhanced Edition — Getestet in Ausgabe: 10/08
Düsteres Fantasy-Epos mit vielen kniffligen moralischen Entscheidungen.

Publisher:	Atari
Wertung:	87



Two Worlds 2
Getestet in Ausgabe: 12/10
Ein durchdachtes, sehr gutes Rollenspiel, das eine große, abwechslungsreiche Spielwelt bietet. Motivierende, verzweigte Quests und die Jagd nach mächtigeren Gegenständen machen so manchen Komfortmangel wett.

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Topware
Wertung:	88

Diablo 3 Patch 1.04



Jeder Paragon-Levelaufstieg (rechts) verbessert die Basisattribute des Helden und steigert den Gold- und Magiefundbonus.

Ende August lieferte Blizzard das bislang umfangreichste Update für **Diablo 3**. Der Patch 1.0.4 brachte nicht nur übliche Bugfixes und Klassenverbesserungen (besonders der Hexendoktor wurde kräftig überarbeitet), sondern auch handfeste Neuerungen, die vor allem das Endgame ab Level 60 deutlich aufwerten. Die wichtigste Änderung: Sobald der Spieler den Höchstlevel 60 erreicht hat, kann er nun weiter Erfahrungspunkte verdienen und 100 (!) neue Stufen aufsteigen.

Jeder sogenannte Paragon-Level bringt ein Plus von drei Prozent auf Gold- und Magiefundbonus Ihres Recken, darum haben diese Werte nun eine Obergrenze von 300 Prozent. Die ersten Paragon-Levels sind noch schnell erreicht, doch danach wird's zäh – wer die Höchststufe 100 packen will, dürfte dafür Wochen bis Monate benötigen. Ebenfalls wichtig: Legendäre Gegenstände sind nun endlich zu etwas zu gebrauchen. Die Werte der Items wurden stark verbessert, außerdem besitzen einige nun einzigartige Zusatzeffekte – manche Waffen rufen etwa einen Engel als Kampfgefährten herbei. Dank neuer Grafikeffekte wie brennenden Klingen machen die legendären Items auch optisch mehr her.

Die höchste Schwierigkeitsstufe Inferno wurde im Patch 1.0.4 weiter abgeschwächt. So sind die Gegner leichter zu bezwingen und einige unfaire Monster-Eigenschaften (Enrage-Timer, unverwundbare Diener) wurden kurzerhand entfernt. Zudem droppen Gegenstände mit Item-Level 61 bis 63 nun häufiger. Das steigert die Überlebenschancen der Helden und sorgt dafür, dass man auch ohne dem regelmäßigen Gang ins Auktionshaus eine Überlebenschance hat. Trotz all dieser Änderungen ist Inferno immer noch ein verdammt harter Brocken – spätestens ab Akt 2 kommt man um längeres Item-Farmen nicht herum.



Felix meint:
Der neue Patch zeigt deutlich, dass Blizzard die Kritik der Spieler gehört hat: Neue Charakterlevels, bessere Items, faireres Balancing – auch wenn **Diablo 3** nicht perfekt ist, bietet es nun mehr Endgame als sein Vorgänger.

ABGELEHNT

Dark Souls: Prepare to Die Edition

Wir haben beratschlagt: Legen wir den Kauf dieses superschweren Hardcore-Rollenspiels jedem PC-Games-Leser ans Herz?

Die Pro-Argumente
Dark Souls punktet mit einer riesigen, unglaublich stimmigen Welt. Das offene Charaktersystem und die motivierende Aufstiegsmechanik halten den Spieler bei der Stange; der brutale Schwierigkeitsgrad macht Erfolge umso süßer. Durch das taktische Kampfsystem bleiben die Gefechte stets spannend; Begegnungen mit Bossen sind durchweg spektakulär inszeniert. Dazu kommen die innovativen Online-Features.

Die Kontra-Argumente
Die PC-Umsetzung enttäuscht mit Mängeln bei Grafik und Steuerung. Einsteiger sind komplett überfordert, nützliche Hilfen wie eine Karte fehlen. Der Schwierigkeitsgrad ist zudem hoch, die Laufwege wiederholen sich und häufig kommt Frust auf.

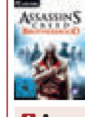
Das Ergebnis
Drei Ja- gegen fünf Nein-Stimmen: **Dark Souls** verpasst knapp den Sprung in die Genre-Hitliste. Es ist nun mal kein Spiel für jedermann.



Ein Monster sieht abgefahrener aus als das nächste: Der Dark-Fantasy-Stil von **Dark Souls** ist angenehm eigenständig.

Actionspiele

Vom Third-Person-Shooter über das Jump & Run bis zum Action-Adventure finden Sie in dieser Rubrik die Titel, die packende Action versprechen und dabei fantastisch aussehen, eine tolle Geschichte erzählen und die Redaktion mit exzellenter Spielbarkeit überzeugt haben. Das Alter des Spiels ist egal.



Assassin's Creed: Brotherhood
Getestet in Ausgabe: 04/11
In Teil 3 der Reihe meuchelt Held Ezio im Rom der Renaissance und baut eine eigene Assassinengilde auf, deren Verwaltung die spektakulären Kämpfe gut ergänzt. Die riesige Spielwelt bietet zahllose Aufträge und Nebenbeschäftigungen.

Untergenre:	Action-Adventure
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Ubisoft
Wertung:	90

Assassin's Creed: Revelations — Getestet in Ausgabe: 12/11
Befriedigender Abschluss der Geschichte um den italienischen Helden Ezio
Publisher: Ubisoft — Wertung: 88

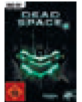
Assassin's Creed 2 — Getestet in Ausgabe: 04/10
Die Aufträge in Teil 2 sind deutlich abwechslungsreicher als im Seriendebüt
Publisher: Ubisoft — Wertung: 88

Assassin's Creed Director's Cut — Getestet in Ausgabe: 05/08
Inklusive zusätzlicher Nebenmissionen für das Mittelalter-Meuchelspiel.
Publisher: Ubisoft — Wertung: 83

Batman: Arkham City
Getestet in Ausgabe: 01/12
Die Gefängnisstadt Arkham City dient als frei erkundbarer Schauplatz für Batmans Kampf gegen Superschurken. Der Mix aus Kämpfen, Schleichen und Rätseln ist prima spielbar und genial inszeniert. Tipp: Spielen Sie erst den Vorgänger **Arkham Asylum.**

Untergenre:	Action-Adventure
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Warner Bros. Interactive
Wertung:	92

Batman: Arkham Asylum — Getestet in Ausgabe: 11/09
Bis zur Veröffentlichung des Nachfolgers das beste Superheldenspiel
Publisher: Eidos — Wertung: 90



Dead Space 2
Getestet in Ausgabe: 03/11
Isaac ist wieder da: Noch blutiger und schockierender als im Vorgänger kämpft der nun auch mit einer Stimme ausgestattete Techniker auf einer Weltraumstation gegen widerliche Außerirdische. Action satt, auch im ordentlichen Koop-Modus!

Untergenre:	Third-Person-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	90

Dead Space — Getestet auf: PCGames.de
Dichte Gruselatmosphäre und brutale Kämpfe gibt es auch im Vorgänger.
Publisher: Electronic Arts — Wertung: 88



Grand Theft Auto 4
Getestet in Ausgabe: 01/09
Die Stärken von **GTA 4** sind seine wendungsreiche Geschichte und die grandios gezeichneten Charaktere. Dazu kommt eine wunderbar funktionierende, glaubhafte Spielwelt, in der Sie die abwechslungsreichen Missionen und Minispiele erledigen.

Untergenre:	Action-Adventure
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Rockstar Games
Wertung:	92

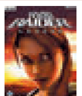
GTA 4: Episodes from Liberty City — Getestet in Ausgabe: 05/10
Zwei brillante Add-ons in einer Box, die auch ohne Hauptspiel funktionieren
Publisher: Rockstar Games — Wertung: 90



Max Payne 3
Getestet in Ausgabe: 07/12
Auch im südamerikanischen Exil macht der Ex-Cop bösen Buben per Bullet-Time die Hölle heiß. Dank knackiger Schießereien und Zwischensequenzen in gewohnter Rockstar-Qualität fühlen Sie sich wie in einem Tarantino-Film.

Untergenre:	Third-Person-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Rockstar Games
Wertung:	89

Max Payne 2 — Getestet in Ausgabe: 12/03
Legendäre Zeitlupenballereien mit Graphic-Novel-Story im Noir-Stil.
Publisher: 2K Games — Wertung: 90



Tomb Raider: Legend
Getestet in Ausgabe: 05/06
Der siebte Teil der Reihe kehrt dank neuem Entwicklerteam zu seinen Wurzeln zurück und bietet ein ausgewogenes Verhältnis aus Klettern und Rätseln. Da fallen die wenig fordernden Ballereien und nervigen Motorradsequenzen kaum ins Gewicht.

Untergenre:	Action-Adventure
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Eidos
Wertung:	86

Spec Ops: The Line – Coop Challenge

Entwickler Yager hat Ende August wie versprochen einen Koop-Modus für seinen storylastigen Third-Person-Shooter nachgeliefert. Das kostenlose Paket, das Steam beim Start automatisch herunterlädt, enthält vier angepasste Karten für Zwei-Spieler-Partien. Im lokalen Netzwerk oder übers Internet bilden Sie mit einem Freund ein Team oder suchen nach Mitspielern per Matchmaking. Die Einsätze drehen sich immer um die Eliminierung Dutzender feindlicher Soldaten, unterscheiden sich aber in Details. Einmal fliehen Sie innerhalb eines engen Zeitlimits aus einem Parkhaus, dann wieder kämpfen Sie sich in ein gegnerisches Lager, um einen Offizier auszuschalten. Teamaktionen beschränken sich auf das gegenseitige Geben von Deckung und die Wiederbelebung des zu Boden gesunkenen Kameraden. Gut: Solisten versuchen sich auf Wunsch alleine an den Einsätzen. Aufgrund des auf zwei Spieler ausgelegten, happigen Schwierigkeitsgrades sind Einzelkämpfer so rund zwei Stunden beschäftigt. Insgesamt wirkt der Koop-Modus aber wie eine künstliche Erweiterung mit geringer Langzeitmotivation. Dafür ist er komplett gratis.


Die Koop-Levels basieren auf Missionen des Hauptspiels und recyclen bekannte Elemente.

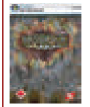
Trine 2: Goblin Menace


Die DLC-Areale wie diese Wolkenstadt oder der Darmtrakt eines Riesenwurms (!) sehen allesamt prächtig aus. Ebenfalls gelungen: die neuen Zwischensequenzen in Spielgrafik (oben).

Das DLC-Add-on zum Jump&Run ist eines der besten seiner Art. Die neue Kampagne, die Sie alleine oder zu dritt im Koop-Modus bestreiten, dreht sich um eine Goblininvasion. Sie steuern die drei Helden des Hauptspiels (Krieger, Zauberer, Diebin) und bereisen fünf Levels, die vor Gegnern und physikbasierten Rätseln wimmeln. Wie gehabt wechseln Sie jederzeit zwischen den Charakteren und lösen so Puzzles sowie Hüpfpassagen. Der Schwierigkeitsgrad richtet sich an **Trine 2**-Veteranen. Eine Reihe neuer Rätselelemente hält den Spielverlauf frisch. So manipulieren Sie erstmals auch Wasserfontänen, Lichtstrahlen und schwebende Plattformen. Das spielt sich intuitiv und fordernd, immer wieder grübeln Sie minutenlang nach der Lösung einer Aufgabe. Die häufigen Gefechte gegen Goblins, Mumien und andere Monster spielen sich eine Ecke simpler. Nur die Bosskämpfe überzeugen, weil dort Hirnschmalz gefragt ist. Die Story ist derweil wie im Original nur Mittel zum Zweck. Schade, denn die neuen Zwischensequenzen sehen fesch aus. Überhaupt punktet **Goblin Menace** mit seiner Optik: Obwohl Sie stets nur von links nach rechts marschieren, verpassen wunderschöne Hintergrundgrafiken dem Spiel Tiefe. Dazu gibt es gestochen scharfe Texturen, satte Farben und beeindruckende Physikeffekte. **Goblin Menace** ist über Steam (store.steampowered.com) verfügbar und kostet knapp sieben Euro. Angesichts einer Spielzeit von sechs Stunden ein sagenhafter Deal!

Ego-Shooter (Einzelspieler)

In die Kategorie Einzelspieler-Shooter fallen Titel, die sich mehr über Story, Atmosphäre und Charaktere definieren als über einen ausgefeilten Mehrspieler-Teil (auch wenn dieser vorhanden sein kann). Third-Person-Shooter hingegen finden Sie nicht hier, sondern in der Action-Kategorie.



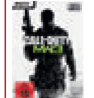
Bioshock
Getestet in Ausgabe: 10/07
In den Tiefen des Ozeans erforschen Sie die finstere Stadt Rapture – ein Erlebnis von unerreichter Atmosphäre dank beklemmender Soundkulisse und einer spannenden Story! Die Action erhält durch Rollenspiel-Elemente besondere Würze.

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	2K Games
Wertung:	93



Borderlands 2
Getestet in Ausgabe: 10/12
Das knallbunte Ballerfest auf dem abgedrehten Planeten Pandora unterhält mit bergeweise coolen Waffen, abwechslungsreichen Nebenquests und einem schrägen Sinn für Humor. Auch im Koop-Modus ein Knüller!

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	2K Games
Wertung:	86

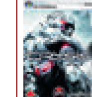


Call of Duty: Modern Warfare 3
Getestet in Ausgabe: 12/11
Adrenalin pur in einer kurzen, aber umso intensiveren Kampagne. Die bombastische Inszenierung tröstet über schwache KI und fehlende spielerische Freiheit hinweg. Tipp: Spielen Sie unbedingt die ebenso packenden Vorgänger!

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Activision
Wertung:	91

Call of Duty: Modern Warfare 2 — Getestet in Ausgabe: 13/09
Astreines Shooter-Vergnügen mit einigen moralisch fragwürdigen Szenen
Publisher: Activision — Wertung: 92

Call of Duty: Modern Warfare — Getestet in Ausgabe: 01/08
Für seine Zeit revolutionärer Militär-Shooter, der auch heute noch mitreißt
Publisher: Activision — Wertung: 92



Crysis
Getestet in Ausgabe: 12/07
Dieser Shooter des deutschen Studios Crytek zaubert atemberaubend schöne Dschungellandschaften auf Ihren Bildschirm. Die Story rund um Aliens und eine geheimnisvolle Insel ist zwar kaum der Rede wert, dafür begeistern Optik und Action.

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	94



Half-Life 2
Getestet in Ausgabe: 12/04 (Hauptspiel)
Gordon Freeman, der schweigsame Brechstangenträger, rettet die Welt. Schon wieder. Das ist packender, als es klingt, denn dank gewitzter Physik-Spielereien und einer tollen Waffe namens Gravity Gun bleibt dieses Abenteuer unvergessen.

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	96 (Hauptspiel)



Rainbow Six: Vegas
Getestet in Ausgabe: 02/07
Reinrassige Taktik-Shooter sind selten. **Vegas** gehört zu den stärksten Vertretern dieser Gattung. Mit Ihrem Einsatzteam erledigen Sie Terroristen in der wunderschön gestalteten Glücksspielmetropole. Die Story ist aber vernachlässigbar.

Untergenre:	Taktik-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Ubisoft
Wertung:	87

Ego-Shooter (Mehrspieler)

In dieser Rubrik stellen wir Ihnen die Shooter vor, die Sie unbedingt im Team spielen sollten. Von epischen Materialschlachten bis zu taktischen Gefechten in Fünfergruppen ist hier alles vertreten. Auch dem neuen Trend zu Shootern mit kooperativen Kampagnen trägt diese Kategorie Rechnung.



Battlefield 3

Getestet in Ausgabe: 12/11

Hervorragend ausbalancierte Mehrspielergefechte auf riesigen Karten mit einer Vielzahl an Waffen, Fahrzeugen und taktischen Optionen. Ein ausgefuchstes Belohnungssystem motiviert, bombastische Grafik und exzellenter Sound verzaubern.

Untergenre:	Team-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	94

Call of Duty: Modern Warfare 3

Getestet in Ausgabe: 12/11

Dank neuer Spielmodi und des hervorragenden Waffengefühls ist der dritte Teil online enorm schnell und mitreißend. Die Strike-Pakete sind ein prima Ersatz für die Killstreaks, der neue Spec-Ops-Modus sorgt für viel Freude.

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Activision
Wertung:	90

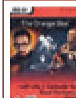


Left 4 Dead 2

Getestet in Ausgabe: 01/10

Als einer von vier Überlebenden einer Virus-Epidemie stellen Sie sich schier endlosen Untoten-Horden – und das auf Wunsch auch kooperativ. Oder Sie trachten als mächtiger Boss-Zombie den Nicht-Infizierten nach dem Leben. Adrenalin pur!

Untergenre:	Koop-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	90



Team Fortress 2

Getestet in Ausgabe: 12/07

Pfiffig, bunt, spektakulär – Valves Neuauflage der beliebten **Half-Life**-Modifikation rockt auch heute noch zahlreiche Internetserver. Das perfekt funktionierende Klassensystem und der skurrile Spielwitz sorgen für kurzweilige Unterhaltung.

Untergenre:	Team-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	84

NEUZUGANG

Borderlands 2



Die Kämpfe gegen fette (Boss-)Gegner machen Laune, besonders mit drei Kameraden im Koop-Modus.

Schafft Teil 2, was dem Vorgänger verwehrt blieb: den Sprung in den Einkaufsführer? Die Redakteure haben abgestimmt.

Die Pro-Argumente

Entwickler Gearbox hat sich bei **Borderlands 2** der Macken des Vorgängers angenommen: Die humorvollen, oft skurrilen Nebenquests sind abwechslungsreicher und die beachtliche Spielzeit von mindestens 30 Stunden kommt ohne die aus dem Vorgänger bekannten Durchhänger aus. Zudem überzeugt die PC-Umsetzung mit funktionaler Technik und beeindruckender PhysX-Unterstützung. Die einzigartige Grafik war schon ein Plus im Vorgänger, genauso wie das weiterhin süchtig machende Sammeln von neuen Waffen. Der Koop-Modus ist darüber hinaus unkompliziert und macht tierisch Spaß, besonders weil der Wiederspielwert hoch ist. Und der eigentliche Spielinhalt, das ausgiebige Ballern, fühlt sich ohnehin gut an, zumal sich die einzelnen Knarren teils deutlich unterscheiden.

Die Kontra-Argumente

Die Geschichte um Handsome Jack und seine finsteren Pläne ist nur Staffage und bleibt vorhersehbar. Die Heldenauswahl enttäuscht; keine Klasse überzeugt mit einem richtig coolen Auftritt oder spannenden Fähigkeiten. Überhaupt bleibt das Charaktersystem hinter seinen Möglichkeiten zurück. Davon abgesehen fällt die Innovationsarmut des Spiels auf. Die Waffenkategorien hat Gearbox praktisch 1:1 aus dem Vorgänger übernommen, Neuzugänge gibt es keine. Dazu kommen nervige Eigenheiten wie die langen Laufwege oder die unter Wert verkauften Fahrzeuge.

Das Ergebnis

Mit sieben zu einer Stimme schafft **Borderlands 2** den Einzug in den Einkaufsführer. Glückwunsch!

Battlefield 3: Armored Kill

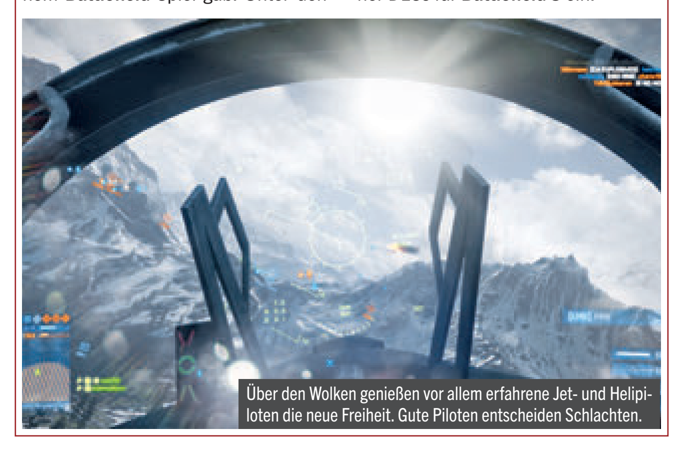


Panzer stehen im Mittelpunkt der neuesten **Battlefield 3**-Erweiterung. Die riesigen Karten sind ohne Fahrzeug kaum spielbar.

Die DLC-Politik von Dice wird oft kontrovers von Spielern diskutiert, doch bisher haben sich die schwedischen Entwickler mit ihren Veröffentlichungen nichts zu Schulden kommen lassen. Jedes der vorangegangenen kostenpflichtigen Download-Pakete bediente eine bestimmte Zielgruppe und konnte mit Umfang, Inhalt und technischer Sauberkeit überzeugen. Nach **Close Quarters** sind nun Freunde gepflegter Luft- und Panzerschlachten an der Reihe. **Armored Kill** steht seit dem 25. September über EAs Online-Vertriebsplattform Origin (store.origin.com) zum Download bereit und kostet knapp 15 Euro.

In Zahlen klingt Armored Kill gar nicht mal so umfangreich. Gerade mal vier neue Karten gibt es, dazu fünf Fahrzeuge und fünf neue Aufträge, ein neuer Spielmodus. Neue Waffen? Gibt es nicht. Die nackten Nummern werfen aber ein falsches Licht auf **Armored Kill**: Die vier neuen Kampfgebiete „Bandar-Wüste“, „Armored Shield“, „Elburs-Gebirge“ und „Tal des Todes“ sind atemberaubend riesig, wunderschön anzuschauen und fantastisch spielbar. Die schiere Größe erschlägt zwar am Anfang und reine Infanteriegefechte sind seltener als auf anderen Karten, doch insgesamt führt **Armored Kill** die **Battlefield**-Reihe dorthin, wo sie hingehört: Zu riesigen Schlachten mit allem, was das militärische Arsenal zu bieten hat. „Bandar-Wüste“ ist dabei die größte Karte, die es je in einem **Battlefield**-Spiel gab. Unter den neuen Fahrzeugen ist nun auch ein schwer bewaffnetes Angriffsflugzeug, das von zwei Spielern besetzt wird und unablässig über dem Schlachtfeld kreist. Selbst steuern dürfen Sie den Koloss nicht, dafür von oben feindliche Stellungen unter Beschuss nehmen oder feindliche Flieger abwehren. Besonders viel hält das Gunship allerdings nicht aus und mit zwei Mann ist der Bomber zudem für seine Größe unterbesetzt. Noch streiten die Spieler, wie nützlich das Ding am Himmel schlussendlich ist. Spektakulär ist es in jedem Fall.

Die restlichen neuen Fahrzeuge finden sich auf dem Boden: Ein Panzerzerstörer und fahrende Artillerie. Der Panzerzerstörer hat uns besonders gut gefallen: Mächtig viel Feuerkraft und relativ wendig, dafür schlecht gepanzert. Das Ding ist ideal, um wild über das Gelände zu pflügen und schwerfällige Tanks zu zerlegen. Die mobile Artillerie dagegen bleibt meist in der Garage: Zielen ist mit dem schwerfälligen Ding reine Glückssache, Feuergeschwindigkeit und Panzerung enttäuschen. Bis Sie das Ding in Position gebracht haben, wurden Sie meist schon von einem flinken Heli-Piloten zerlegt. Die neuen Aufträge, die mit **Armored Kill** dazukommen, schalten übrigens wie sonst üblich keine Waffen frei, sondern Verbesserungen für Fahrzeuge. Ein wenig Feintuning ist noch möglich, doch ansonsten reiht sich **Armored Kill** in die Liste gelungener DLCs für **Battlefield 3** ein.



Über den Wolken genießen vor allem erfahrene Jet- und Helipiloten die neue Freiheit. Gute Piloten entscheiden Schlachten.

NEUZUGANG
F1 2012

Gelingt dem Nachfolger der Codemasters-Simulation wie schon Teil 1 die Fahrt aufs Treppchen und in unseren Einkaufsführer?

Die Pro-Argumente
Der größte Pluspunkt von **F1 2012** ist natürlich das dicke Lizenzpaket: Alle originalen Teams, Fahrer, Autos und Strecken der aktuellen Saison finden sich 1:1 im Spiel wieder. Das Fahrgefühl ist ein gelungener Mix aus Simulation und Arcade-Action, wobei das dynamische Wetter den Rundkurs-Rasereien zusätzliche Spieltiefe verleiht. Ein Bonbon sind die wuchtigen Motorensounds; der aufgabenbasierte Champions-Modus bietet kurzweilige Herausforderungen abseits der Karriere.

Die Kontra-Argumente
Realismusfanatiker müssen Abstriche bei Schadensmodell und Fahrphysik hinnehmen. Die aggressive KI leistet sich zudem manchmal Aussetzer und einige der verhängten Rennstrafen sind stellenweise nicht nachzuvollziehen.

Das Ergebnis
Die Redaktion ist sich einig: **F1 2012** löst seinen Vorgänger in unserer Liste der empfehlenswerten Rennspiele ab.

NEUZUGANG
FIFA 13

Löst der neueste Teil seinen Vorgänger in der Sportliste ab?

Laufwege und Ballbehandlung der KI-Spieler wirken deutlich glaubwürdiger als im Vorgänger.

Die Pro-Argumente
Wie immer punktet auch der jüngste Serienspross mit einem dicken Lizenzpaket: Nahezu jeder bekannte Verein ist mit allen Originalspielern vertreten. Die realistischere Ballannahme sorgt in Zusammenarbeit mit der noch einmal verbesserten Player-Impact-Engine für sehr glaubwürdige Spielzüge und Zweikämpfe. Die größte Neuerung ist aber das überarbeitete Angriffsverhalten der künstlichen Intelligenz. Das sorgt für eine variantenreichere Offensive. Dazu kommt die spitzenmäßige Präsentation.

Die Kontra-Argumente
Obwohl EA Sports beispielsweise die Erfolgschancen der in **FIFA 12** viel zu häufigen Schlenzer reduziert hat, gibt es auch im Nachfolger einige Angriffe, die zu oft von Erfolg gekrönt sind. Außerdem weist die Ballphysik weiterhin minimale Defizite auf; im Vergleich zu **PES 2013** schlägt das Spielgefühl einen Hauch mehr in Richtung Arcade aus.

Das Ergebnis
Klare Sache: Die Redaktion beschloss einstimmig, künftig **FIFA 13** statt des Vorgängers zu empfehlen.

Rennspiele

Gute Rennspiele ziehen den Fahrer mit perfekter Streckenführung, realistischem Fahrverhalten, einer guten Auswahl an Wagen und feiner Grafik in ihren Bann. Ein cooler Soundtrack sorgt für die richtige Stimmung. In dieser Kategorie finden Sie die derzeit besten Action-Rennspiele und Renn-Simulationen.



Dirt 3
Getestet in Ausgabe: 06/11
Eine große Wagenauswahl und der Geschicklichkeit erfordernde Gymkhana-Modus sorgen für lang anhaltendes Rennvergnügen. Das Fahrverhalten der Boliden ist zwar anspruchsvoll, doch auch Einsteiger kommen mit diesem schicken Rallye-Spiel zurecht.

Untergenre:	Rennspiel
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Codemasters
Wertung:	88

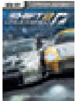
+ Colin McRae: Dirt 2 — Getestet in Ausgabe: 13/09
Arcadelastiges Rennvergnügen, mit dem auch Anfänger glücklich werden

Publisher:	Codemasters
Wertung:	87



F1 2012
Getestet in Ausgabe: 10/12
Eine Offenbarung für Formel-1-Fanatiker, trotz arcadelastiger Fahrphysik: **F1 2012** punktet mit großartiger Grafik, exzellentem Motorensound und realistischem Wetterwechsel. Aufgrund der offiziellen Daten der Saison 2012 ein Pflichtkauf für Fans!

Untergenre:	Rennspiel
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	Codemasters
Wertung:	87



Need for Speed: Shift 2 Unleashed
Getestet in Ausgabe: 04/11
Mit der Helmkamera von **Shift 2 Unleashed** fühlen Sie sich wie ein echter Rennfahrer, der bei jeder Kurve den Fliehkräften ausgesetzt ist. Das realistische Fahrverhalten der detailliert gestalteten Boliden sorgt für ein intensives Rennerlebnis.

Untergenre:	Rennspiel
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	88

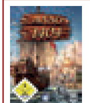


Race Driver: Grid
Getestet in Ausgabe: 07/08
Mit **Race Driver: Grid** schafft es Codemasters, waghalsige Autorennen intensiv und glaubhaft zu inszenieren. Der umfangreiche Karriere-Modus, der enorme Fuhrpark und die exzellente Optik zählen zu den Stärken des Titels.

Untergenre:	Rennspiel
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Codemasters
Wertung:	86

Aufbauspiele und Simulationen

Straßenverläufe planen, Wirtschaftskreisläufe aufbauen, Häuser errichten oder Firmen leiten – will ein Spiel in dieser Kategorie vertreten sein, muss es diese Punkte mit toller Spielbarkeit, funktionaler Optik und guter Story verbinden. Mit dabei sind Aufbauspiele und Wirtschaftssimulationen.



Anno 1404
Getestet in Ausgabe: 08/09
Im Nahen Osten besiedeln Sie gemütlich Inseln, stellen Waren her und achten auf die Wünsche Ihrer Bürger. **Anno 1404** sieht grandios aus, ist sehr einsteigerfreundlich und bietet eine spannende Kampagne. Ein Mehrspieler-Teil fehlt leider.

Untergenre:	Aufbau-Strategie
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Ubisoft
Wertung:	91

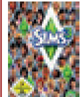
+ Anno 2070 — Getestet in Ausgabe: 12/11
Der exzellente Nachfolger spielt in einem futuristischen Szenario.

Publisher:	Ubisoft
Wertung:	89



Die Siedler 2: Die nächste Generation
Getestet in Ausgabe: 10/06
Schöne Neuauflage des hochgelobten zweiten **Die Siedler**-Teils. **Die nächste Generation** bringt den Charme, die Knuddel-Grafik und die Gemächlichkeit des Originals mit und verbindet sie mit moderner Bedien- und Spielbarkeit.

Untergenre:	Aufbau-Strategie
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Ubisoft
Wertung:	82



Die Sims 3
Getestet in Ausgabe: 07/09
Süchtig machende Simulation des Lebens: Führen Sie Ihren Sim-Charakter durch die Tücken des Alltags, meistern Sie Job, Liebe und andere Herausforderungen. Das ungewöhnliche Spielprinzip begeistert vor allem weibliche Spieler.

Untergenre:	Lebenssimulation
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	89

Strategiespiele

Spieltiefe, fesselnde Missionen und eine gute Präsentation sind Pflicht für jedes Strategiespiel. Ein guter Mehrspieler-Teil ebenfalls. Ob im Zweiten Weltkrieg oder im Weltraum, ob in Echtzeit oder als Runden-Strategietitel, diese Spiele können wir jedem Taktiker empfehlen.

Civilization 5
Getestet in Ausgabe: 10/10
Sie begleiten ein Volk von der Staatsgründung bis ins Weltraum-Zeitalter und bestimmen die Geschicke des Staates dabei völlig frei. Unmengen an Forschungsoptionen, viele Nationen und ein guter Diplomatie-Part motivieren lange Zeit.

Untergenre:	Runden-Strategie
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	2K Games
Wertung:	88

+ Civilization 5: Gods and Kings — Getestet in Ausgabe: 07/12
Die Add-on-Inhalte werten das Hauptspiel sinnvoll auf und runden es ab.

Publisher:	2K Games
Wertung:	89

Company of Heroes
Getestet in Ausgabe: 11/06
Das Zweiter-Weltkrieg-Szenario stellt **Company of Heroes** mit ungeahnter Intensität dar. Hinzu kommen ein kluges Deckungssystem und ein fordernder Mehrspieler-Teil. Die beiden Add-ons **Opposing Fronts** und **Tales of Valor** bieten dagegen zu wenig.

Untergenre:	Echtzeit-Strategie
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	THQ
Wertung:	90

Empire: Total War
Getestet in Ausgabe: 05/09
Ein Mix aus Runden- und Echtzeitstrategie, der vor allem mit seiner wuchtigen Schlachten-Inszenierung überzeugt. Wenn Tausende von Einheiten aufeinander losgehen, lässt dieser Anblick Münder offen stehen.

Untergenre:	Strategie
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Sega
Wertung:	90

Ruse
Getestet in Ausgabe: 09/10
Zweiter-Weltkrieg-Strategiespiel mit minimalistischem Interface, viel taktischer Tiefe und sehr gutem Balancing. Dank trickreichem Listen-System vor allen Dingen im Mehrspielermodus ein Quell der Schadenfreude!

Untergenre:	Echtzeit-Strategie
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Ubisoft
Wertung:	88 (Mehrspieler)

Starcraft 2: Wings of Liberty
Getestet in Ausgabe: 09/10
Tolle Cutscenes und abwechslungsreiche Missionen machen das erste Kapitel der **Starcraft 2**-Trilogie zu einer mitreißenden Erfahrung. Dazu gibt es einen starken Editor, Herausforderungsmissionen und einen brillanten, fairen Mehrspielermodus.

Untergenre:	Echtzeit-Strategie
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Blizzard Entertainment
Wertung:	90/92 (Mehrspieler)

Warcraft 3: Reign of Chaos
Getestet in Ausgabe: 08/02
Blizzards Klassiker bietet eine spannende Kampagne, clevere Rollenspielelemente und mitreißende Cutscenes. Die kreischbunte Grafik ist zwar völlig veraltet, doch das gleichen ein starker Editor und zahllose gute Mods (darunter **DotA**) wieder aus.

Untergenre:	Echtzeit-Strategie
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Blizzard Entertainment
Wertung:	92

+ Warcraft 3: The Frozen Throne — Getestet in Ausgabe: 08/03
Die Add-on-Kampagne übertrumpft sogar noch das tolle Hauptspiel.

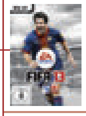
Publisher:	Blizzard Entertainment
Wertung:	92

Warhammer 40.000: Dawn of War 2
Getestet in Ausgabe: 04/09
Dawn of War 2 ist Echtzeitstrategie der neuen Generation: Statt beim Basisbau zu versumpfen, pflügen Sie mit einem kleinen Stoßtrupp der Space Marines durch taktisch angehauchte Scharmützel mit Orks, Eldar oder Tyraniden.

Untergenre:	Echtzeit-Strategie
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	THQ
Wertung:	91

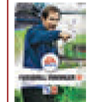
Sportspiele

Um es in diese Kategorie zu schaffen, muss ein Spiel genau die richtige Balance zwischen professioneller Darstellung des Sports und Einsteigerfreundlichkeit bieten. Wir sagen Ihnen, welche Spiele Sie als Sportfreak gespielt haben müssen, und scheuen uns nicht davor, den besseren Vorjahrestitel zu empfehlen.



FIFA 13
Getestet in Ausgabe: 10/12
Die volle Ladung Fußball gibt es nur hier: Hunderte Lizenzen von Vereinen und Spielern, eine grandiose Stadionatmosphäre sowie ein flottes Spielgefühl irgendwo zwischen Simulation und Arcade-Kick zeichnen das Fußballspiel aus.

Untergenre:	Sportsimulation
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	90



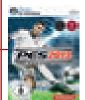
Fußball Manager 12
Getestet in Ausgabe: 11/11
Als Trainer und Manager in Personalunion kümmern Sie sich um alle sportlichen und finanziellen Belange Ihres Fußballvereins. Die ungeheure Spieltiefe und Verbesserungen wie der überarbeitete 3D-Modus sorgen für unschlagbaren Langzeitspaß.

Untergenre:	Manager-Simulation
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	90



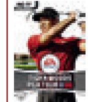
NBA 2K12
Getestet in Ausgabe: 11/11
Dank der grandiosen Atmosphäre dieser Basketball-Simulation fühlen Sie sich während der realistischen Partien, als säßen Sie selbst im Stadion. Im Karrieremodus erobern Sie mit Ihrem Spieler die NBA oder werfen Körbe in der Rolle von Altstars.

Untergenre:	Sportsimulation
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	2K Games
Wertung:	90



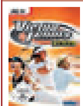
PES 2013: Pro Evolution Soccer
Getestet in Ausgabe: 10/12
Ein sehr flüssiges Spielerlebnis, authentische Ballphysik und eine eingängige Steuerung ergeben die bislang realistischste Simulation des weltweit beliebtesten Mannschaftssports. Dafür gibt es Defizite bei der Präsentation und den Originallizenzen.

Untergenre:	Sportsimulation
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	Konami
Wertung:	90



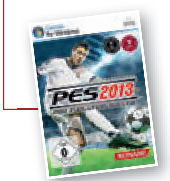
Tiger Woods PGA Tour 08
Getestet in Ausgabe: –
Realistisch nachgebaute Kurse, ein motivierender Karriere-Modus und komfortable Steuerungsvarianten: Die bislang letzte PC-Golfsimulation von EA ist auch die beste. Einzig die inzwischen etwas veraltete Grafik stört das Vergnügen.

Untergenre:	Sportsimulation
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	--



Virtua Tennis 2009
Getestet in Ausgabe: –
Im besten aktuellen Tennis-Spiel schwingen knapp 20 lizenzierte Charaktere das Racket, darunter auch Boris Becker. Die Spielmechanik ermöglicht Einsteigern sofort Erfolgserlebnisse und bietet Fortgeschrittenen trotzdem genug Finessen.

Untergenre:	Sportsimulation
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	Sega
Wertung:	--



NEUZUGANG

PES 2013: Pro Evolution Soccer

Auch der **FIFA**-Konkurrent aus dem Hause Konami stellt sich zur Wahl: Gelingt **PES 2013** der Sprung in den Einkaufsführer?

Die Pro-Argumente

Im Vergleich zum Vorgänger hat sich viel getan: Der Spielverlauf wirkt flüssiger, weil die Spieler schneller von Abwehr auf Angriff umschalten. Die überarbeitete Steuerung erlaubt zudem auf Wunsch die sehr exakte Kraftdosierung bei Schüssen oder Pässen – spitze! Zusammen mit der nochmals verbesserten Abwehr-KI und der wie in den Vorgängern ausnehmend realistischen Ballphysik ergibt das den besten Serienvertreter der letzten Jahre. Hinzu kommt, dass Konami die PC-Version souverän umgesetzt hat und sogar eine brauchbare Tastatursteuerung anbietet.

Die Kontra-Argumente

Bei der Anzahl an originalen Spielern und Vereinen zieht **PES 2013** im Duell mit **FIFA 13** klar den Kürzeren. Außerdem wirkt die seit der 2010-Version praktisch unveränderte Optik mittlerweile angestaubt. Spielerisch fallen seltene KI-Aussetzer beim Zusammenspiel zwischen Torhütern und Abwehrspielern negativ auf. Im Gegenzug macht die Offensive teilweise einen übermächtigen Eindruck.





Das flüssigere, dynamischere Angriffsspiel führt zu sehenswerten Ballstafetten und leichteren Toren.

Das Ergebnis

Genau wie bei **FIFA 13** sprachen sich alle Stimmberechtigten dafür aus, **PES 2013** in den Einkaufsführer aufzunehmen.

Special Interest

Diese Rubrik ist unser heimlicher Liebling. Denn in letzter Zeit haben immer mehr Spiele, die sich in kein Genre pressen lassen, die Redaktion verzaubert: von Indie-Titeln über Puzzle-Kracher für zwischendurch bis zu den Spielen, die jede Party aufwerten. Genau diese Spaßmacher finden Sie hier.



Braid
Getestet in Ausgabe: 06/09
Die pfiffige Mischung aus 2D-Hüpfspiel und cleveren Zeiträtseln fasziniert jeden aufgeschlossenen Spieler. Einen Großteil des Charmes macht die märchenhafte Inszenierung im Stil eines Aquarells aus – wunderbarer Geheimtipp!

Untergenre:	Puzzlespiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Number None
Wertung:	88



Limbo
Getestet in Ausgabe: 09/11
Atmosphärisches Knobelspiel, bei dem Sie einen Jungen durch eine stockfinstere Welt steuern. Der künstlerische Anspruch wird von dem hervorragenden Sounddesign unterstrichen; spielerisch punktet **Limbo** mit pfiffigen Physikrätseln, ist aber sehr kurz.

Untergenre:	Jump & Run/Puzzlespiel
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Playdead
Wertung:	90



Minecraft
Getestet in Ausgabe: 01/12
In riesigen, zufällig generierten Pixelwelten sind Ihnen nur durch Ihre eigene Fantasie Grenzen gesetzt: Sie bauen Rohstoffe in Klötzchenform ab, stellen Werkzeuge her und verleihen Ihrer eigenen Kreativität in Form von Bauwerken Ausdruck!

Untergenre:	Sandbox-Aufbauspiel
USK:	Nicht geprüft
Publisher:	Mojang
Wertung:	--



Plants vs. Zombies
Getestet in Ausgabe: 07/09
Süchtig machendes Tower-Defense-Spiel, bei dem Sie mit niedlichen Pflanzen noch niedlichere Zombies davon abhalten, den Ihren Vorgarten zu pflügen. Tolles Preis-Leistungs-Verhältnis durch über 100 Herausforderungen und hohen Wiederspielwert!

Untergenre:	Puzzlespiel
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Popcap Games
Wertung:	90

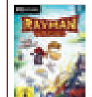


Portal 2
Getestet in Ausgabe: 05/11
Ein zweites Mal knobeln Sie sich mit der Portalkanone durch eine unterirdische Laboranlage und „schießen" sich selbst Ein- und Ausgänge. Ein erfrischender Sinn für Humor, das clevere Rätseldesign und der unterhaltsame Koop-Modus begeistern.

Untergenre:	Puzzlespiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	95

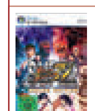
+ Portal — Getestet in Ausgabe: 11/07
Der ultrakurze Teil 1 ist auch heute noch ein spritziges Rätselvergnügen.

Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	89



Rayman Origins
Getestet in Ausgabe: 04/12
Brillantes 2D-Hüpfspiel alter Schule, filmreif animiert in fantastischer Zeichentrick-Grafik. Die hervorragend designten Levels wimmeln von großartigen Ideen und spielen sich wunderbar spritzig. Launiger Koop-Modus für vier Spieler inklusive!

Untergenre:	Jump & Run
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Ubisoft
Wertung:	87



Super Street Fighter 4 Arcade Edition
Getestet in Ausgabe: 08/11
Die **Arcade Edition** erweitert das Ursprungsspiel um Mehrspielermodi und 14 neue Kämpfer. Das hervorragende Kampfsystem und die enorme Langzeitmotivation machen den Titel zum derzeit besten PC-Prügelspiel.

Untergenre:	Beat 'em Up
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Capcom
Wertung:	92

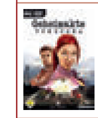


World of Goo
Getestet in Ausgabe: 01/09
2D-Knobelei für Spieler jeden Alters: Hier bilden Sie mit kleinen Schleimbatzen komplizierte Turm-Konstrukte und müssen dabei Faktoren wie Gewicht und Schwerkraft berücksichtigen. Abwechslungsreich, niedlich und mit einem tollen Soundtrack!

Untergenre:	Puzzlespiel
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	RTL Games
Wertung:	90

Adventures

Kluge Rätsel, exzellente Vertonung, interessante Charaktere und eine gute Geschichte – dies sind Werte, die ein Adventure zeitlos machen. In dieser Kategorie finden Sie Spiele, die all das und mehr bieten. Gekämpft wird hier übrigens nicht – Action-Adventures finden Sie daher in der Rubrik „Action"!



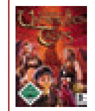
Geheimakte Tunguska
Getestet in Ausgabe: 10/06
Ernst, spannend und hochwertig in Szene gesetzt – so präsentiert sich das Tunguska-Abenteuer. Die meisten Rätsel sind fair, nur wenige von ihnen wirken etwas aufgesetzt – doch auch die meistert man dank der exzellenten Steuerung problemlos.

Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Deep Silver
Wertung:	85



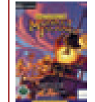
Harveys Neue Augen
Getestet in Ausgabe: 09/11
Schwarzhumorige Dialoge, groteske Charaktere, herrlich hirnrissige Rätsel: Der Nachfolger des sehr guten **Edna bricht aus** legt in allen Belangen noch eine Schippe drauf. Ein herausragendes Beispiel für kreatives Spieldesign und wunderschöne 2D-Optik.

Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Rondomedia
Wertung:	85



The Book of Unwritten Tales
Getestet in Ausgabe: 06/09
Charmante Fantasy-Comedy, die moderne Computerspiel-Klischees genüsslich durch den Kakao zieht. Grafik, Sound und Sprachwitz sind spitze und das Rätseldesign ist fair. Die Story-Qualität lässt im Verlauf der 14 Spielstunden jedoch nach.

Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	HMH Interactive
Wertung:	85



The Curse of Monkey Island
Getestet in Ausgabe: 01/98
Ungeachtet seines hohen Alters: Das dritte **Monkey Island** begeistert nach wie vor mit tollen Gags, schöner Comic-Grafik, witzigen Zwischensequenzen, ebenso fairen wie abgedrehten Rätseln und der wohl besten Sprachausgabe im ganzen Genre.

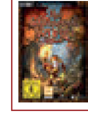
Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Lucas Arts
Wertung:	88

+ Monkey Island 2 Special Edition — Getestet in Ausgabe: 08/10
Tolles HD-Remake des urkomischen Originals von 1991.

Publisher:	Lucas Arts
Wertung:	86

+ The Secret of Monkey Island SE — Getestet in Ausgabe: 09/09
Grafisch starke Neuauflage des Serienauftakts mit Steuerungsschwächen.

Publisher:	Lucas Arts
Wertung:	83



The Whispered World
Getestet in Ausgabe: 10/09
Ein melancholischer Clown und seine kleine Raupe Spot versuchen, ihr Fantasiereich vor dem Untergang zu retten. Ein bittersüßes Adventure-Märchen mit wundervoll gezeichneter 2D-Grafik und einer rührenden Geschichte.

Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Deep Silver
Wertung:	85

ANZEIGE

6% RABATT!

SPIELE-SPASS

JETZT REGELMÄSSIG PER POST IM ABO OHNE VERPFLICHTUNG



- Jederzeit kündbar
- Günstiger als am Kiosk
- Lieferung frei Haus
- Pünktlich und aktuell

PC GAMES JETZT AUCH AUF DEM IPAD: WWW.PUBBLES.DE

Noch mehr Angebote für PC Games auf:

shop.pcgames.de

Dort finden Sie auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von PC Games und weiterer COMPUTEC-Magazine.



☐ **Ja, ich möchte das PC-Games-Abo mit DVD.** 755485
(€ 63,-/12 Ausg. (= € 5,25/Ausg.); Ausland € 75,-/12 Ausg.; Österreich € 71,-/12 Ausg.; Preise inkl. MwSt. und Zustellkosten)

☐ **Ja, ich möchte das PC-Games-Extended-Abo mit DVD.** 755484
(€ 78,90/12 Ausg. (= € 6,58/Ausg.); Ausland € 90,90/12 Ausg.; Österreich € 86,10/12 Ausg.; Preise inkl. MwSt. und Zustellkosten)

Adresse des neuen Abonnenten, an den auch die Abo-Rechnung geschickt wird:
(bitte in Druckbuchstaben ausfüllen)

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail (für weitere Informationen)

Der neue Abonnent war in den letzen 12 Monaten nicht Abonnent von PC Games. Das Abo gilt für zwölf Ausgaben und kann jederzeit schriftlich gekündigt werden. Zu viel gezahltes Geld für noch nicht gelieferte Hefte erhalten Sie zurück. Das Abo beginnt mit der nächsterreichbaren Ausgabe, eine genaue Information dazu erhalten Sie in einer E-Mail-Bestätigung. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von etwa 2 Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.

Widerrufsrecht: Die Bestellung kann ich innerhalb der folgenden 14 Tage ohne Begründung beim COMPUTEC-Kunden-Service, 20080 Hamburg, in Textform (z. B. Brief oder E-Mail an computec@dpv.de) oder durch Rücksendung der Zeitschrift widerrufen. Zur Fristwahrung genügt die rechtzeitige Absendung.

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

☐ **Bequem per Bankeinzug**

Kreditinstitut:

Konto-Nr.:

Bankleitzahl:

Kontoinhaber:

☐ **Gegen Rechnung**

☐ Ich bin damit einverstanden, dass mich COMPUTEC MEDIA AG per Post, Telefon oder E-Mail über weitere interessante Angebote informieren darf.

Datum, Unterschrift des neuen Abonnenten
(bei Minderjährigen gesetzlicher Vertreter)

shop.pcgames.de oder Coupon ausgefüllt abschicken an: Deutschland: Leserservice Computec, 20080 Hamburg, Deutschland; E-Mail: computec@dpv.de, Tel.: 01805-7005801*, Fax: 01805-8618002*
(*14 Cent/Min. aus dem dt. Festnetz, max.42 Cent/Min. aus dem dt. Mobilfunk); Österreich, Schweiz und weitere Länder: E-Mail: computec@dpv.de, Tel: ++49-1805-8610004, Fax: ++49-1805-8618002

20 JAHRE PC GAMES

Meilensteine der Spielegeschichte TEIL 1

Von: Robert Horn/Marc Brehme/Viktor Eippert/Peter Bathge/Felix Schütz/Stefan Weiß

Grafik, Gameplay, Storytelling während zwei Jahrzehnten. Wir beleuchten die Evolution der Computerspiele.





Erinnern Sie sich noch an Ihr erstes Computerspiel? Wenn man diese Frage bei uns in der Redaktion spielt, werden wie aus der Pistole geschossen meist Urgesteine aus den Neunzigerjahren genannt. Spiele wie **Doom**, **Half-Life**, **Need for Speed** oder **Monkey Island**. Häufig sind es Spiele, die ganze Genres geprägt und ihnen ihren Stempel aufgedrückt haben. Etwa auch ein **Command & Conquer**, das die Echtzeitstrategiespiele revolutionierte und mit dem Ziehen eines Rahmens um mehrere Einheiten bis heute gültige Genrestandards setzte. Noch nie zuvor konnte man so viele Einheiten gleichzeitig befehligen!

Noch wichtiger als unsere Meinung ist aber die unserer Leser. Deshalb haben wir Sie in einer großen Umfrage auf pcgames.de gefragt, welche Spiele Sie für die besten der vergangenen zwanzig Jahre halten. Einige Ergebnisse waren fast vorhersehbar, andere haben uns wirklich überrascht. Wie Sie abgestimmt haben, welche Spiele in der Redaktion und bei der großen Umfrage schließlich das Rennen machten und von Ihnen zu den Genrekönigen gekrönt wurden, lesen Sie auf den kommenden Seiten.

Wir erklären, was diese Spiele so genial macht, welche Features innovativ waren, wie sie die Spielwelt veränderten und welche besonderen Erinnerungen unsere Redakteure mit diesen Softwareperlen verbinden. Werfen Sie auf alle Fälle einen Blick in das zugehörige Videospecial auf unserer DVD mit den Top 3 der Lesercharts aus den Genres Rennspielen, Strategie und Shooter der vergangenen zwanzig Jahre.

Mit dieser Ausgabe ist unser Rückblick auf 20 Jahre PC Games nicht wie urspünglich geplant beendet. Um all den tollen Titeln in unserem Spielerückblick gerecht zu werden, haben wir dieses Special auf zwei Folgen aufgeteilt und setzen es in der kommenden Ausgabe mit den besten Adventures, Action- und Rollenspielen fort. ❑

AUF EXTENDED-DVD
- Videospecial

INHALT

20 Jahre PC Games

DIE JUBILÄUMSSERIE

AUSGABE 6/12: PC Games 10/92
Von den Entwürfen bis zur Erstausgabe: Die Geburtsstunde von PC Games

AUSGABE 7/12: Making of PC Games
Wir zeigen Ihnen ausführlich, wie eine Ausgabe der PC Games entsteht.

AUSGABE 8/12: Spielemacher: Designer, Studios, Publisher
Molyneux bis Microprose: Diese Legenden haben unser Hobby geprägt!

AUSGABE 9/12:
Hardware für PC-Spieler
Faszinierend: Wie Grafikkarten & Co. Technik UND Spieldesign vorantreiben

AUSGABE 10/12: Spiele-Meilensteine
Die besten Spiele der Genres Rennspiel, Strategie und Shooter – gewählt von Lesern und der Redaktion!

AUSGABE 11/12: Spiele-Meilensteine, Teil 2
Die besten Spiele der Genres Sport, Rollenspiele, Action, Adventures – gewählt von Lesern und der Redaktion!

Ego-Shooter

Ganz objektiv gesprochen: Ego-Shooter sind das beste, tollste und aufregendste Genre auf diesem Planeten! Ein Beweis für diese Beliebtheit sind die unzähligen Ballerorgien, die Jahr um Jahr auf den Markt kommen. Bei so vielen Vertretern nur wenige herauszupicken ist eine schwere Aufgabe. Wir versuchen uns dennoch an dem Wahnsinnsprojekt und filtern dabei die Ego-Shooter heraus, die etwas verändert haben: die neue Wege gegangen sind, das Genre beeinflusst haben und noch heute als Meilensteine gelten. Natürlich ist das nur ein kleiner Teil aller Shooter, die wir hier gerne erwähnt hätten. Aber alle aufzuzählen würde ein eigenes Heft füllen.

Die Urahnen: Shooter-Klassiker

Mit ihnen ging es los: Titel, die das Genre der Ego-Shooter maßgeblich vorangebracht haben.

Doom fällt Ihnen bestimmt sofort ein, wenn die Frage nach dem ersten Ego-Shooter aufkommt. Das ist nicht ganz richtig, denn das Erste seiner Art war **Doom** nicht. Schon in den Siebzigerjahren gab es Spiele mit Ego-Shooter-Mechanik, als erster vollwertiger Shooter gilt **Midi Maze** (Atari ST) aus dem Jahr 1987. **Doom** dagegen war einer der einflussreichsten und beliebtesten Shooter der Neunzigerjahre. **Doom** setzte Maßstäbe bei der Grafik, im Level- und Monsterdesign und schuf viele Shooter-Standards, die noch bis heute Bestand haben. **Doom** machte seine Erfinder, die Firma id software aus Texas, weltberühmt und wurde, da es mit einem schlauen Shareware-System vertrieben wurde, auf der gesamten Welt bekannt. Kein Wunder also, dass Ihnen der Name id software in dieser Historie noch öfter begegnen wird.

System Shock von Entwickler Looking Glass erwähnen wir deshalb hier, weil es der indirekte Vorgänger der **Deus Ex**-Reihe ist und damit das erste einer Art von Spielen, die Schießen nicht zum Hauptmerkmal des Spielerlebnisses machen. **System Shock** ist somit kein reiner Ego-Shooter, sondern besitzt ausgeprägte Rollenspiel-Elemente. In dieser und in grafischer Hinsicht war der Titel dem berühmten, aber stumpfen **Doom** meilenweit voraus.

id softwares nächster Streich, der ihren Ruf als führendes Entwicklerstudio unterstreichen sollte, war **Quake**. Spielerisch blieb zwar vieles beim Alten, doch grafisch war **Quake** ein Meilenstein, denn als erstes Spiel seiner Art wurden Gegenstände und Gegner mit Polygonen vollkommen plastisch dargestellt und nicht wie vorher üblich als platte 2D-Sprites.



Doom, Vater aller Ego-Shooter, wurde erst kürzlich in Deutschland „de-indiziert" und darf nun frei beworben und verkauft werden.



Die Geschichtenerzähler

Kinoreife Inszenierung und eine tolle Geschichte: Das war nicht immer selbstverständlich!

Half-Life, entwickelt vom amerikanischen Studio Valve, war eines der ersten Spiele, die mehr boten, als Spieler einfach nur drauflosballern zu lassen. Die Macher erzählten eine beeindruckende Geschichte, welche die Spieler komplett aus der Perspektive des Protagonisten Gordon Freeman erlebten. Ohne schnöde Texttafeln oder aufwendige Zwischensequenzen, dafür mit ganz vielen Skript-Sequenzen und toll vertonten Dialogen. Nebenbei etablierte **Half-Life** noch sekundäre Feuermodi und legte den Grundstein für eine ganze Generation von hochkarätigen Modifikationen.

HALF-LIFE
1998

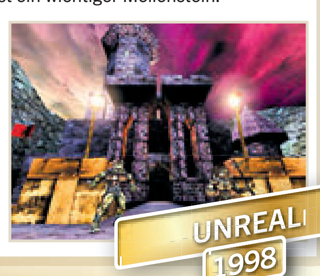
Mehr als ein Shooter: System Shock 2 glänzte mit Atmospäre!

Es wäre nicht fair, dieses Spiel einfach in die Schublade Ego-Shooter zu packen. Looking Glass veröffentlichte **System Shock 2** 1999 und heimste dafür Traumwertungen ein. Verschiedene Charakterklassen, Survival-Horror-Atmosphäre und Rollenspiel-Elemente machen den Titel zu einem herausragenden Vertreter seines Genres. Mitverantwortlich für den Titel ist auch Entwickler Irrational Games, der mit **Bioshock** (2008) einen würdigen, geistigen Nachfolger des atmosphärischen Meisterwerks geschaffen habt.

SYSTEM SHOCK 2
1999

Grafische Höchstleistungen und der Beginn einer langen Mehrspielerkarriere: Epic Games startet durch.

Unreal erschien im gleichen Jahr wie **Half-Life**. Im Vergleich zur Konkurrenz von der Westküste setzte der aus Raleigh stammende Entwickler Epic Games vor allem auf eine stimmige Atmosphäre und saubere Technik. Unvergessen die Szene, in der vor unseren Augen die Lichter eines Korridors erlöschen, während wir einen letzten Blick auf einen anstürmenden Skarrj-Gegner erhaschen … **Unreal** bleibt als Einzelspielererfahrung vielleicht nicht unbedingt im Gedächtnis, doch das Spiel ist ein wichtiger Meilenstein: Die **Unreal**-Engine war geboren und die Grundlagen für die immens erfolgreiche **Unreal Turnament**-Reihe geschaffen.

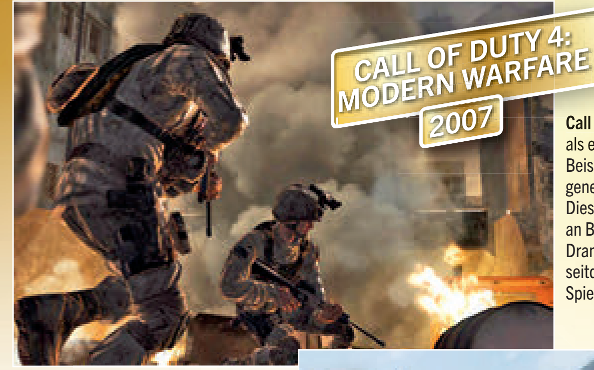




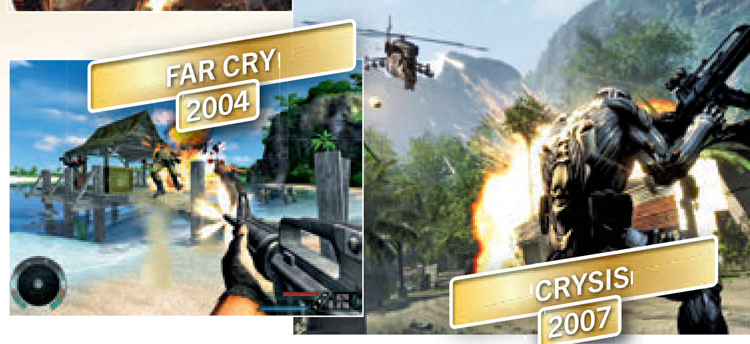
Die Bombastischen

Die hier lassen es krachen! Nicht nur optisch sind diese Ego-Shooter eine Wucht:

Grafik vom Allerfeinsten und Ego-Shooter, das passt zusammen wie Sportwagen und leicht bekleidete Frauen. Schon immer war dieses Genre ein Pionier, wenn es darum ging, Hardware ans Limit zu bringen und fantastische Szenarien zu erschaffen. **Far Cry** vom deutschen Entwickler Crytek muss man in diesem Zusammenhang erwähnen. Die Inselwelt, die dieser Shooter auf den Bildschirm zauberte, gehörte 2004 zum Besten, was man bis dahin gesehen hatte. 2007 durchbrach Crytek mit **Crysis** erneut die Mauer des angeblich Machbaren. In Sachen bombastischer Inszenierung gibt es seit Jahren nur eine Serie: **Call of Duty**. Schon der erste Teil 2003 war ein Meisterwerk an spannenden Szenen und krachender Action (dreist abgeschaut bei der Konkurrenz-Serie **Medal of Honor**, die heute nur noch ein Schattendasein führt). **Call of Duty 4: Modern Warfare** veränderte das Genre dann für immer. Brachiale Inszenierung stand über allem, Spieler wurden an der Hand durch schlauchige Levels geführt, die KI durch Kanonenfutter-Gegner ersetzt, die Spielzeit schrumpfte auf unter zehn Stunden.



Call of Duty 4 gilt als eines der besten Beispiele für gelungene Inszenierung. Dieses hohe Niveau an Bombastik und Dramatik erreichte seitdem kein **CoD**-Spiel mehr.





Taktik-Shooter erfreuen sich einer kleinen, aber hartnäckigen Fangemeinde. Hier müssen Erfolge noch mit Eifer erkämpft werden. Die Frustgefahr ist groß, das Erfolgserlebnis umso größer.

Die Taktiker

Zahlenmäßig unterlegen, dafür knallhart und spannend bis zum letzten Abschuss: Taktik-Shooter begleiten uns seit 1998.

Den Anfang machten Titel wie **SWAT 3: Close Quarters Battle** (1999), **Delta Force** (1998) und allen voran Tom **Clancy's Rainbow Six** (1998). Diese Taktik-Shooter legten mehr Wert auf Strategie und gekonntes Vorgehen als auf Reflexe und Schnelligkeit. **Rainbow Six** ist dabei das Spiel, das die Gesetze und Konventionen für das Subgenre Taktik-Shooter festlegte. Ein weiterer, wegweisender Titel kam dann 2001 aus Tschechien. **Operation Flashpoint** bot eine vorher nie dagewesene, riesige Welt mit selbstständig agierender KI, knallhartem Realismus und einem gigantischen Fuhrpark. Der Nachfolger, **Arma: Armed Assault,** nahm das Konzept auf. Heutzutage fristen Taktik-Shooter ein Schattendasein. Die bombastischen Shooter aus dem Kasten oben (danke, **Call of Duty**!) haben derzeit die Oberhand.

DIE TOP 5* UNSERER LESER


Half-Life 2: Valves Shooter hat das Genre ein paar entscheidende Schritte vorangebracht. Zu Recht auf Platz 1!


Half-Life: 1998 war dieser Shooter eine Sensation. Heute ist er eine Legende.


Crysis: Vor allem grafisch bleibt dieser Shooter noch heute eine Genre-Referenz.


Call of Duty 4: Modern Warfare: Wuchtiger ist kein Shooter inszeniert.


Bioshock: 2008 ging es in die Tiefsee. Großartige Geschichte, tolle Atmosphäre!

*Ermittelt über unsere große Jubiläumsumfrage auf www.pcgames.de; Stand: 12.09.2012



Gordon Freeman Kultfigur: Der Forscher sieht mit Bart und Brille nicht gerade wie ein Kämpfer aus.

ROBERT HORN ERINNERT SICH:



Platz 1 ist für mich keine Überraschung, denn **Half-Life 2** ist noch jung genug, um vielen Spielern im Gedächtnis zu sein, und alt genug, um einen legendären Ruf aufzubauen. „Damals, als Ego-Shooter noch länger als zehn Stunden waren!" oder „Da war Spielwitz noch gefragt!", hört man die Menschen schwärmen. Lustig, wie sich die Zeiten ändern. 2004 gab es viele Menschen, die die überschwänglichen Wertungen der Presse nicht nachvollziehen konnten. Hässliche Texturen, langatmige Passagen, doofe Gegner und einen maulfaulen Gordon Freeman warf man dem Spiel vor. Das alles hat sich im Laufe der Zeit relativiert. Was bleibt. ist die Erkenntnis, dass **Half-Life 2** viel für das Genre getan hat: Kein anderes Spiel vorher baute Physikspielereien so gekonnt in das Geschehen ein, verknüpfte herausragende Technik mit kreativen Ideen, schuf eine gewaltige Modding-Gemeinschaft und ist heute selbstverständlicher Teil der Kultur einer ganzen Generation.

Mehrspieler-Shooter

Gemeinsam ballert es sich am besten! Populär wurden Mehrspieler-Shooter nahezu zeitgleich mit dem Aufkommen guter Einzelspieler-Shooter, aber erst die flächendeckende Verbreitung des Internets ebnete den Weg für ein breit angelegtes Subgenre, das mit E-Sport eine eigene Sportart und daran angehängte Industrie geschaffen hat. Inzwischen braucht jeder Shooter, der ernst genommen werden will, einen vernünftigen Mehrspielermodus. Vom einfachen Sich-gegenseitig-Jagen der Anfangsjahre sind heutige Mehrspielerpartien jedoch weit entfernt. Gute Mehrspieler-Shooter bieten durch immer neue Updates Unterhaltung über Monate und sogar Jahre hinweg.

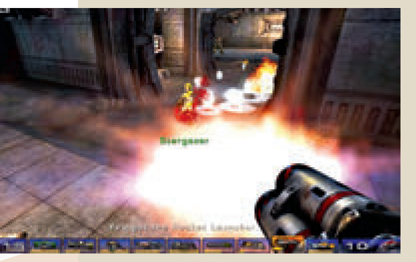


Die Ersten: Alte Bekannte

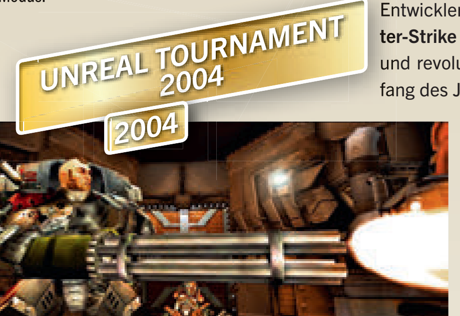
Diese beiden Kandidaten kennen Sie schon. Auch in diesem Kapitel hinterlassen sie ihre Spuren:

Doom und **Quake** waren die ersten Shooter-Spiele, die Mehrspielergefechte nicht nur populär machten, sondern sie auch über Jahre prägten. In **Doom** konnten bereits vier Spieler im Netzwerk kämpfen, Kollege **Quake** gilt als größter Impulsgeber für Mehrspielerpartien und E-Sport. Die QuakeCon etwa, eine riesige LAN-Party, wird seit 1996 jedes Jahr mit der Unterstützung von id software ausgetragen.





Die Gefechte in **Unreal Tournament 2004** liefen rasend schnell ab. Ganz im Trend der Zeit gab es Spielmodi mit Fahr- oder Flugzeugen. Unvergessen ist die Serie für ihren Instagib-Modus.

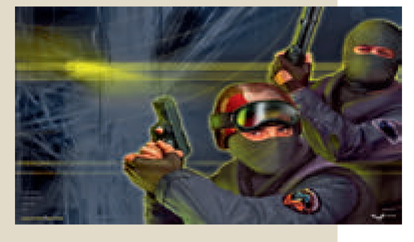


Die Ewigen: Zeitlose Spiele

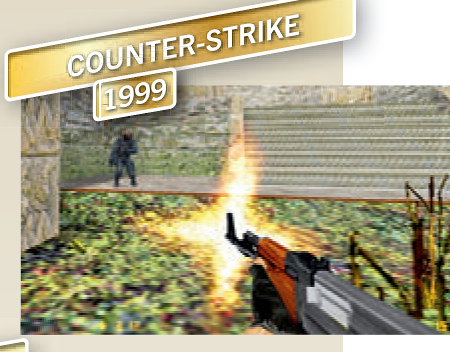
Einen der beiden Titel in diesem Abschnitt haben Sie mit Sicherheit irgendwann mal gespielt:

1999 ändert ein Spiel alles. **Counter-Strike**, eigentlich eine kleine Modifikation für **Half-Life**, schafft ein raffiniertes, puristisches Spielprinzip und lockt damit Hunderttausende vor den Bildschirm. Die Modder werden von Entwickler Valve engagiert, **Counter-Strike** wird ein richtiges Spiel und revolutioniert den E-Sport. Anfang des Jahrtausends waren große Ligen wie die ESL ohne **Counter-Strike** nicht denkbar. Der Shooter entwickelte eine Popularität wie kein anderes Spiel, war immer wieder Diskussionspunkt in der Öffentlichkeit und hat Entwickler Valve nicht unwesentlich bei der Durchsetzung seiner Internetplattform Steam geholfen. **Counter-Strike 1.6** zählt, obwohl es inzwischen diverse Ableger und weitaus komplexere und hübschere Spiele gibt, noch immer zu den beliebtesten Mehrspieler-Shootern der Welt.

Die Unreal-Tournament-Reihe war ebenfalls Anfang des Jahrtausends ein fester Bestandteil der Mehrspieler-Kultur. Hier ging es um Schnelligkeit und perfektes Zielvermögen, sodass kaum Zeit zum Luftholen blieb. Ihren Höhepunkt erreichte die Serie mit **Unreal Tournament 2004**. Danach ging es bergab. Nach dem grafisch beeindruckenden, aber spielerisch zu altbackenen **Unreal Tournament 3** legte Entwickler Epic Games sein Baby vorerst auf Eis und konzentrierte sich auf andere Projekte. Ob es mit **UT** irgendwann weitergeht, steht in den Sternen.



Diesen Bildschirm haben sehr viele Menschen sehr viele Jahre lang angeschaut. **Counter-Strike** erfreut sich trotz steinalter Grafik einer nahezu ungebremsten Beliebtheit. Die alte Dame des E-Sport bleibt im Kern zeitlos.







PLANETSIDE 2003

Die Massiven: Gigantische Schlachten

Innovation durch Größe: Ein schwedischer Entwickler expandiert und erzielt einen Welterfolg:

Anfang des Jahrtausends waren die Shooter-Grenzen klar abgesteckt. Es gab **Counter-Strike** und die **UT**-Serie, die ganz Verrückten spielten **Operation Flashpoint**. Dann kam **Battlefield 1942**. Die Errungenschaften dieses Mehrspieler-Shooters sind glasklar: riesige Schlachtfelder, auf denen man plötzlich Fahrzeuge steuerte, Punkte einnahm und verschiedene Klassen zur Auswahl hatte. Bis zu 64 Spieler ließen das Gefühl von immensen Online-Kriegen aufkommen und eine Masse an Modifikationen überflutete bald das Internet. Nachahmer, etwa das erfolgreiche **Star Wars: Battlefront 2** oder **Enemy Territory: Quake Wars**, sprossen wie Pilze aus dem Boden. Die Idee dahinter war immer dieselbe: klassenbasiertes Gruppenspiel mit einer guten Portion Taktik, große Karten und jede Menge Fahr- sowie Flugzeuge. Ein Konzept für die Shooter-Ewigkeit, perfektioniert von einem schwedischen Spiele-Studio namens Dice. **Battlefield 1942** selbst erhielt allein auf dem PC sieben Nachfolger und Ableger, darunter auch die gerade populären Free2play-Varianten. Noch immer gibt es zahlreihe Server für ältere **Battlefield**-Titel. Die Serie hat sich in den Shooter-Geschichtsbüchern mit Nachdruck verewigt.



BATTLEFIELD 1942 | 2 | 2142

2002 2005 2006

STAR WARS: BATTLEFRONT 2 2005



Die neuen Könige: Eine Glaubensfrage



Der Mehrspieler-Part der Call-of-Duty-Reihe zählt zu den besten seiner Art. Noch immer.



Die **Modern Warfare**-Reihe hat das Prinzip des Online-Shooters revolutioniert und perfektioniert. Diese Serie war es, die uns Levelaufstiege schenkte, freischaltbare Waffen, frei konfigurierbare Klassen, Perks und Abschussserienbelohnungen. Das Prinzip, in **Call of Duty 4: Modern Warfare** eingeführt, ließ Millionen Zocker die Nächte durchspielen. **Modern Warfare 3** von 2011 ist derzeitig die Krönung dieser Evolution. Ganz ohne steuerbare Fahrzeuge und gigantische Maps schart der Shooter eine riesige Fangemeinde um sich. Welches Spiel besser ist? Geschmackssache.

Battlefield 3 ist ein Welterfolg. Abnutzungserscheinungen? Kaum.



Derzeit führt an **Battlefield 3** kaum ein Weg vorbei. Klar, wer es lockerer mag, der hat **Team Fortress 2**. Wer es schneller mag, der hat **Modern Warfare 3**. Und wer es härter mag, der spielt **Counter-Strike**. Aber wer auf groß angelegte, wunderschön anzuschauende und unglaublich intensive Mehrspielerschlachten steht, mit allem, was das Kriegsarsenal hergibt, der muss **Battlefield 3** spielen. Entwickler Dice hat es mit dem jüngsten Teil geschafft, das zehn Jahre alte Spielprinzip vor allem mit grafischer Pracht ins 21. Jahrhundert zu holen. Die nächsten Jahre wird uns **Battlefield 3** nicht loslassen.



DIE TOP 5* UNSERER LESER


Battlefield 3: Der junge und moderne Shooter klettert in der Gunst unserer Leser ganz nach oben.


Call of Duty 4: Modern Warfare: Eine Revolution im Spieldesign, daher Platz 2.


Counter-Strike: Kein Spiel war bisher so lange so beliebt unter Online-Spielern.


Battlefield 2: Modernes Szenario, viel Innovation: 2005 erschien dieser Shooter.


Battlefield 1942: Der Klassiker. Als dritter **BF**-Titel in dieser Liste. Das sagt alles.

*Ermittelt über unsere große Jubiläumsumfrage auf www.pcgames.de; Stand: 12.09.2012



Spieler, die sich stapeln, sind bei **CS** kein ungewöhnlicher Anblick. Die Karten waren am Startort einfach nicht für so viele Figuren gemacht.

ROBERT HORN ERINNERT SICH:



Auf meiner persönlichen Liste der ewig besten Online-Shooter würde **Counter-Strike** in der Version 1.6 ganz oben stehen. Dieses Spiel hat es einfach verdient, mit Lorbeeren überhäuft zu werden. **Counter-Strike** hat eine damals neue, taktische Komponente in das sonst eher auf Schnelligkeit und Spaß ausgelegte Genre gebracht, hat Spieler dazu veranlasst, zu trainieren, besser zu werden, Taktiken einzustudieren und in professionellen Wettkämpfen gegeneinander anzutreten. **Counter-Strike** hat (auch bei mir) den Ehrgeiz geweckt, das Beste aus sich herauszuholen, mit Freunden auf hohem Niveau zu wetteifern. **Counter-Strike** war und ist mehr als nur spielen. Es geht um Konzentration, Absprache, Genauigkeit und den unbedingten Siegeswillen. Nicht umsonst ist **Counter-Strike** der Vorreiter des E-Sport. Meine Shooter-Karriere begann mit **Counter-Strike** ... und damit auch meine Redakteurskarriere.

Rennspiele

NFS: PORSCHE 2000

Wo ist **rFactor**?", „Was ist mit **Driver**?", „Wieso erwähnt ihr nicht **Test Drive Unlimited**?" Solche und ähnliche Fragen dürften Rennspiel-Fans beim Studium dieses Artikels durch den Kopf gehen. Klar, über die wichtigsten Rennspiele der letzten 20 Jahre hätten wir auch auf zehn Seiten referieren können. Hätten analysieren können, warum **Motor City Online** seiner Zeit voraus war. Wieso **Indy Car Racing** zwar genial war, aber in Deutschland floppte. Weshalb Motorradspiele wie **Motocross Madness** nie aus ihrer Nische herauskamen. Doch wollten wir vor allem eine Frage klären: Welche Rennspiele haben das Genre in den letzten 20 Jahren nachhaltig geprägt?

Die populären Arcade-Racer



NFS: MOST WANTED 2005

Was im Rollenspiel-Genre der Diablo-Klon, ist bei den Rennspielen die Need-for-Speed-Kopie.

Die 1995 gestartete **Need for Speed**-Serie hat sich selbst und das Genre gleich mehrmals neu erfunden: **Hot Pursuit** bot 1998 unheimlich spaßige Polizeiverfolgungsjagden. **Porsche** war 2000 die bis dato beste Umsetzung einer einzigen Automarke. **Underground** begründete 2003 das beliebte Streetracer-Genre samt optischen Tuning-Optionen. Und **Most Wanted** etablierte 2005 ein für alle Mal die von **Midnight Club 2** erstmals auf den PC gebrachte offene Spielwelt als Teil des Genres. Andere Hersteller versuchten, den Erfolg der EA-Marke zu duplizieren. Dabei kamen gelungene Racer wie **Juiced** oder **Midtown Madness**, aber auch viel Schrott heraus. Mit zugänglicher Fahrphysik, unterhaltsamen Mehrspielerpartien und jeder Menge schnieker Edelkarossen ist **Need for Speed** auch heute noch die erfolgreichste Rennspiel-Serie am PC. Und wegen des gedrosselten Realismusfaktors nebenbei auch ein Grund, warum das Gamepad das Lenkrad als Rennspiel-Peripherie Nummer 1 abgelöst hat.

Die Formel-1-Lizenzröhren



F1 RACING CHAMPIONSHIP 2000

GRAND PRIX 2 1996

Einstmals irrsinnig erfolgreich, zwischendurch auf die Konsolen abgewandert, inzwischen zurück am PC.

EA entwickelte welche, Ubisoft auch, aber an Geoff Crammond scheiterten sie alle: Formel-1-Simulationen überschwemmten in den 90ern und frühen 2000ern den PC-Markt. Besonders viele Fans scharte Crammonds **Grand Prix**-Serie unter dem Banner von Microprose um sich, die zulasten der Präsentation ein bedingungslos authentisches Fahrmodell bot. Mit dem Duell zwischen dem irrsinnig verspäteten **Grand Prix 3** und Ubisofts **F1 Racing Championship** im Jahr 2000 erreichte das Wettrüsten einen Höhepunkt. In der Folge flaute die Veröffentlichungsrate neuer F1-Simulationen aber stark ab. Zumindest am PC, denn Sony besaß von 2003 bis 2007 als einziger Hersteller die Lizenz der Rennserie und nutzte diese für eine PlayStation-exklusive Spielereihe. Erst Codemasters' **F1 2010** brachte den Luxus-Rennsport vorletztes Jahr zurück auf den PC. Willkommen zu Hause!



Die Hardcore-Simulationen



Zwei Namen, die Fans realistischer Rennsimulationen zu Tränen rühren: Papyrus und Simbin.

Grand Prix Legends von Papyrus ist das Sinnbild einer bedingungslosen Simulation, die keine Abstriche in Sachen Realitätsnähe macht: Das Fahrmodell des historischen Rennspiels (Sie lenkten Formel-1-Flitzer aus der Saison 1967) verzieh einem selbst mit aktivierten Fahrhilfen keine Fehler. Bei durchgedrücktem Gaspedal brach das Heck aus; der szenariobedingte Verzicht auf Front- und Heckspoiler machte die Rekordejagd besonders herausfordernd. Zudem reagierten die KI-Gegner stets nachvollziehbar und äußerst clever. Der hohe Simulationsanspruch des Spiels blieb jahrelang unerreicht. Das schwedische Studio Simbin orientierte sich an derartigen Profi-Simulatoren, als es 2005 die **GTR**-Serie ins Leben rief. Die eignete sich laut Aussagen einiger echter Rennfahrer sogar als Trainingssimulation für den Ernstfall. Wie in **Grand Prix Legends** oder modernen Online-Simulatoren à la **Live for Speed** und **iRacing** hatten Spieler ohne ein hochwertiges Lenkrad aber keine Chance auf gute Rundenzeiten. Doch selbst die Realismusfanatiker von Simbim orientierten sich schließlich Richtung Massenmarkt: Das **GTR**-Kernteam Blimey! Games wechselte 2009 zu den Slightly Mad Studios und entwickelte den simulationslastigen **Need for Speed**-Ableger **Shift**. Der ließ sich dann auch wunderbar mit dem Gamepad steuern.

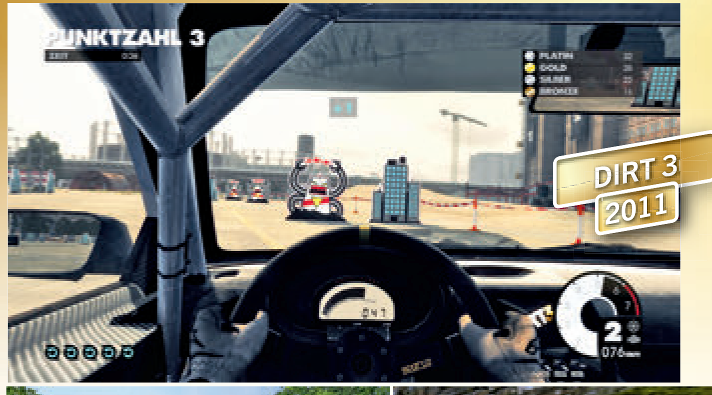


GRAND PRIX LEGENDS 1998

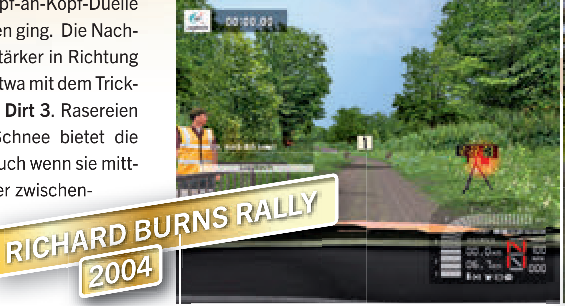
Die Offroad-Künstler

Die einstige Flut an Rallye-Spielen ist verebbt, zurück bleiben Erinnerungen an hochklassige Matsch-Simulationen.

Sega Rally Championship war 1994 bei Weitem nicht das erste PC-Spiel, das den populären Rallye-Cross-Rennsport abbildete. Es war allerdings die erste Simulation, in welcher der Untergrund Auswirkungen auf die Fahrphysik hatte – ein Meilenstein im Genre. 1998 folgte das erste **Colin McRae Rally** aus dem Hause Codemasters. Die Serie sollte auf Jahre hinaus die beste Umsetzung des Sports bleiben, auch weil sie regelmäßig neue Grafikrekorde aufstellte. Doch seine Popularität hat die Reihe vor allem dem erstklassigen Fahrgefühl zu verdanken. Das war zwar nicht so realitätsgetreu wie das ernsthafter Simulationen à la **Richard Burns Rally**, bot aber dennoch genug Realismus für den Massenmarkt. Etliche Hersteller versuchten, den Erfolg zu kopieren, etwa mit **Rally Trophy**, **Xpand Rally** und **Pro Rally 2001**. Über die Jahre hinweg entfernte sich das Original immer stärker von den ursprünglichen Rallye-Etappen; **Dirt** bot 2007 neben den klassischen Rennen auch Wettbewerbe, bei denen es statt ums Zeitfahren um Kopf-an-Kopf-Duelle mit anderen Fahrzeugen ging. Die Nachfolger drifteten noch stärker in Richtung Arcade-Fahrspaß ab, etwa mit dem Trickmodus Gymkhana aus **Dirt 3**. Rasereien durch Matsch oder Schnee bietet die Serie aber weiterhin, auch wenn sie mittlerweile den Namen der zwischenzeitlich verstorbenen Rallye-Legende Colin McRae abgelegt hat.



DIRT 3 2011


RICHARD BURNS RALLY 2004


COLIN MCRAE RALLY 2.0 2000

Die Streckenbauer

Nur auf vorgegebenen Kursen zu fahren, ist langweilig! Diese Spiele punkteten mit tollen Streckeneditoren.

Im Handumdrehen Kurven, Schickanen und Loopings zusammenklicken und das Ergebnis online zum Download anbieten: Mit diesem Erfolgskonzept, umgesetzt in über einem halben Dutzend Spielen, hat sich der französische Entwickler Nadeo eine treue **Trackmania**-Fangemeinde aufgebaut. Die Serie lebt von den Inhalten, die ihre Spieler mit den leicht zu durchschauenden Editoren erstellen. Die so umgesetzte Kreativität macht so manche Mängel bei Fahrgefühl und Optik locker wett. Einer der Vorläufer dieser Methode erschien bereits 1999: Im putzigen **Re-Volt** fuhren Sie mit ferngesteuerten Spielzeugautos um die Wette. Wer nach der Karriere Lust auf mehr hatte, bastelte sich einfach selbst Nachschub – ein genialer Einfall und ein Konzept mit Zukunft!


TRACKMANIA 2004

Die Crash-Chaoten

Rennspiel-Fans haben in den letzten 20 Jahren etliche Unfälle gebaut. In diesen Spielen ging es besonders hoch her.

In den 90ern hörten sie auf Namen wie **Destruction Derby**, **Bleifuß** oder **Have A N.I.C.E. Day**, ihre Erben heißen **Flatout**, **Burnout Paradise** oder **Split/Second: Velocity**: Spaßige Fun-Racer mit optisch beeindruckenden Schadensmodellen und bisweilen verrückten Fahrzeugwaffen waren früher ganz groß, inzwischen sind sie ein Nischengenre. Ein Unglück, denn die chaotische Action begeisterte die Massen, oft in Verbindung mit skurrilen Minispielen. In **Flatout** schleuderten Sie etwa den Fahrer Ihrer Karre durch brennende Reifen in luftiger Höhe. Kurios: Weil dabei eine realistische Ragdoll-Physik zum Einsatz kam, saßen in der deutschen Version Crashtest-Dummys statt Polygon-Menschen im Wagen!


FLATOUT 2004

DIE TOP 5* UNSERER LESER

 **Need for Speed: Most Wanted:** In einer frei befahrbaren Stadt liefern Sie sich Duelle mit anderen Rasern und Polizei.

 **Race Driver: Grid:** Starkes Rundum-Sorglos-Paket mit etlichen Rennklassen

 **Need for Speed: Underground 2:** Offene Spielwelt! Spitzengrafik! 300 Tuning-Teile!

 **F1 2011:** Moderne Formel-1-Simulation, bekannt für dynamische Wetterwechsel

 **Need for Speed: Underground:** Illegale Straßenrennen bei Nacht, wie im Kino

*Ermittelt über unsere große Jubiläumsumfrage auf www.pcgames.de; Stand: 12.09.2012

PETER BATHGE ERINNERT SICH:




Grid war grafisch eine Granate. Die Wagenmodelle sahen beinahe fotorealistisch aus.

2008 war ich ein Rennspiel-Azubi: Ernsthafte Simulationen und anspruchsvolle Rallye-Spiele waren mir immer zu kompliziert, ich verbrachte meine Zeit lieber mit **Need for Speed**. **Grid** begeisterte mich damals, weil es den Spaß am Fahren in den Vordergrund stellte, aber im Vergleich zu EAs Arcade-Rasern dennoch ein Mindestmaß an Realismus bot: Die Steuerung der Autos fühlte sich direkt, nachvollziehbar, einfach gut an und die starke KI bot genau das richtige Maß an Herausforderung, um mich weder zu frustrieren noch zu langweilen. Das motivierte mich wochenlang, zumal der weit verzweigte Karrieremodus jede Menge Abwechslung bot. Und dann war da ja noch die coole Rückspielfunktion, inzwischen Standard für Codemasters-Rennspiele. Dank dieser musste ich bei Fahrfehlern nicht sofort das Rennen neu starten – ein echter Segen für mich als Lenkrad-Noob!

Echtzeit-Strategie

Was für ein Zufall: Gerade in dem Jahr, als die PC Games ihre Entstehung feierte, nahm auch die Echtzeit-Strategie erste Formen an. Seitdem vollzieht das Genre einen stetigen Wandel und brachte sogar weitere Untergenres im Strategie-Bereich hervor. Wir reisen zurück an den Anfang und durchlaufen mit Ihnen die entscheidenden Stationen dieser Entwicklung. Welche Spiele waren ausschlaggebend? Und welchen Beitrag leisteten sie für das Genre? Natürlich gab es noch weitere Titel, die wir nur zu gerne erwähnt hätten, da sie kleinere Einflüsse ausübten oder verrückte Ideen mitbrachten. Doch das hätte den Rahmen unseres Specials leider gesprengt.

Der Vorreiter

Eines vorab: Dune 2 war nicht das erste Echtzeit-Strategiespiel, doch bei weitem das einflussreichste.

Dune 2 kombinierte Elemente wie den Nebel des Krieges, Basisbau und Rohstoffsammeln zu einem Format, das jahrzehntelang als Vorlage für ähnliche Spiele dienen sollte. Der Spieler entschied sich für eine von drei Fraktionen, die sich auf dem Wüstenplaneten





DUNE 2
1992

Dune um die wertvolle Substanz Spice balgten. Das Spielprinzip war ungemein komplex, denn das Echtzeit-System ließ Spielern keine Verschnaufpause. **Dune 2** wurde ein Erfolg, Entwickler Westwood übernahm viele Elemente in sein nächstes Projekt **Command & Conquer**. So drückte das Spiel dem Genre seinen Stempel auf. Unter anderem besaß **Dune 2** bereits einen Technologiebaum und eine Weltkarte, auf der Sie Ihre nächste Mission auswählten. Wenige Jahre später waren dies Standards, die jedes Echtzeit-Strategiespiel hatte.

Der Durchbruch des Genres

Dune 2 mag den Weg geebnet haben, doch für den endgültigen Durchbruch sorgte eine Gemeinschaftsleistung vieler Entwicklerstudios.

So wirklich salonfähig gemacht wurde das Echtzeit-Strategie-Genre erst durch **Command & Conquer**. Der Klassiker war die logische Weiterentwicklung von **Dune 2**; so wechselte Entwickler Westwood etwa von der Vorgelperspektive zur isometrischen Ansicht. Diese Perspektive gilt bis heute noch als Standard im Genre und fand seitdem in Hunderten von Strategietiteln Verwendung. **C&C** hatte einen derartigen Einfluss auf die Echtzeit-Strategie, dass es eigene Taktikten und Begriffe wie den Tank-Rush etablierte. Bereits ein Jahr zuvor führte Blizzard seine eigene Interpretation des **Dune 2**-Prinzips in Form von **Warcraft** ins Feld. Neben der erstmaligen Umsetzung von Spezialfähigkeiten für Einheiten etablierte **Warcraft** zudem die Mehrfachauswahl von Truppen. Bis zu vier Einheiten konnte man gleichzeitig mit einem aufziehbaren Rahmen erfassen. Ein revolutionäres Feature, das seitdem zum absoluten Muss gehört!

Zwei Jahre später verpasste Age of Empires dem Genre nochmals einen kräftigen Schub. Der Clou: Sie konnten Ihre Zivilisation in insgesammt vier Stufen von der Altsteinzeit bis hin zur Eisenzeit weiterentwickeln und so sämtliche Einheiten und Forschungen verbessern. Das im gleichen Jahr erschienene **Total Annihilation** nutze hingegen erstmals 3D-Modelle und -Umgebungen. Und **Starcraft** war schließlich das Spiel, dass die Echtzeit-Strategie online und speziell im eSport groß machte.



COMMAND & CONQUER
1995



AGE OF EMPIRES
1997



TOTAL ANNIHILATION
1997



STARCRAFT
1998

Die Gigantischen

Groß, größer, gigantisch: Diese Titel brillieren mit Umfang und Komplexität.

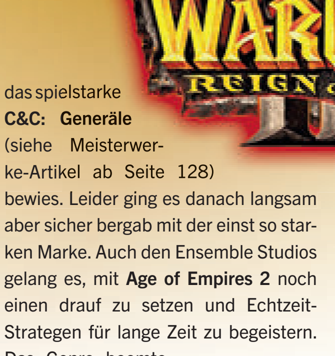
Einer ganz speziellen Sorte von Echtzeit-Strategie haben sich die Schweden von Paradox Interactive verschrieben: Grand Strategy Games. In **Europa Universalis**, **Hearts of Iron** und Co. dient die gesamte Welt (oder große Teile davon) als Schlachtfeld und unzählige, komplexe Spielmechaniken gewähren dem Spieler die volle Kontrolle über das eigene Reich. Ein Vorreiter dieses Konzepts war übrigens der Klassiker **Imperialismus**, der 1997 erschien und anders als die Paradox-Spiele rundenbasiert war. Komplett in Echtzeit laufen dagegen die groß angelegten Schlachten in den erfolgreichen **Total War**-Spielen ab, die als das Alleinstellungsmerkmal von der Marke gelten; daher auch die Unterbringung in diesem Abschnitt unseres Specials. Die Strategie-Reihe von Creative Assembly ist ein wahrer Dauerbrenner im Strategie-Bereich und glänzt ebenfalls mit Umfang und Komplexität.

EUROPA UNIVERSALIS 2
2001



Wenn es um komplexe Strategie geht, sind **Rome: Total War** und **Europa Universalis 2** fabelhafte Paradebeispiele.

ROME: TOTAL WAR
2004



WARCRAFT 3
2002

Die Blütezeit

Echtzeit-Strategie wohin man nur blickte – vor etwa zehn Jahren erreichte das Genre seinen Zenit.

Die Jahre um die Jahrtausendwende waren die reinste Glanzzeit für Echtzeit-Strategen. Alle namhaften Reihen erhielten sehr gute Nachfolger, die das Genre oft um neue Elemente erweiterten. So zum Beispiel **Warcraft 3**, das in Sachen Storytelling neue Maßstäbe setzte und zudem Rollenspielaspekte bot. Die Protagonisten im Solospiel stiegen nun in der Stufe auf, erbeuteten praktische Items und behielten all ihre Fortschritte im Verlauf der Kampagne bei. Inklusive der Talente, die man wie in einem Rollenspiel stufenweise steigerte. Auch die **C&C**-Reihe war zu dieser Zeit noch in vollem Saft, was das spielstarke **C&C: Generäle** (siehe Meisterwerke-Artikel ab Seite 128) bewies. Leider ging es danach langsam aber sicher bergab mit der einst so starken Marke. Auch den Ensemble Studios gelang es, mit **Age of Empires 2** noch einen drauf zu setzen und Echtzeit-Strategen für lange Zeit zu begeistern. Das Genre boomte zu dieser Zeit so sehr, dass die interessanten Titel wie Pilze aus dem Boden schossen. Von **Empire Earth**, über **Age of Mythology** bis hin zu **Battle Realms** war für jeden Geschmack etwas dabei.





Die Neuausrichtung

Tschüss Basisbau und Tank-Rush, hallo Taktik-Gefechte und Story-Fokus!

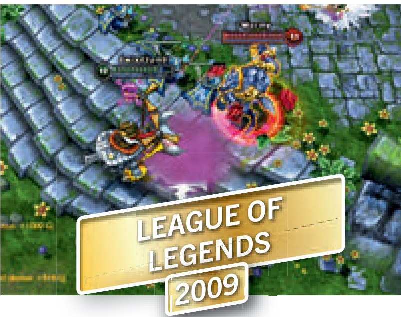
Kaum ein Studio hat sich zuletzt so sehr um die Zukunft des Genres gesorgt wie Relic. Die Kanadier lieferten mit **Company of Heroes** pompöse Zweiter-Weltkrieg-Dramatik mit einem Fokus auf kleine Gefechte ab. **Dawn of War 2** ging sogar noch einen Schritt weiter und erklärte den Basisbau für überflüssig. Stattdessen befehligten Sie nur noch eine Handvoll Helden-Einheiten – revolutionär! Andernorts wurden immer größere Schlachten angezettelt: **Ruse** setzte auf Makro- statt Mikromanagement. Aus der Vogelperspektive blickten Spieler auf eine stufenlos zoombare Karte herab und gaben generalstabsmäßig lediglich die grobe Marschrichtung vor. Dazu experimentierte **Ruse** mit einem neuen Spielelement: Kriegslisten, mit denen man Gegner täuscht. Und Blizzard? Der Traditionsentwickler verknüpfte bei **Starcraft 2** klassische Echtzeit-Tugenden mit einer innovativen Kampagnenstruktur und einer mitreißend erzählten Story.



Die Jünglinge

Türme zerstören und Türme bauen: Aus der klassischen Echtzeit-Strategie gingen zwei brandneue Genres hervor.

Einst war **Defense of the Ancients** nur eine **Warcraft 3**-Mod, inzwischen gilt das Spiel als Begründer eines Genres: Multiplayer Online Battle Arena, kurz MOBA. Kommerzielle Ableger wie **League of Legends** begeistern mit ihrem komplexen Gameplay-Mix Millionen eSportler. Bescheiden angefangen hat auch das Tower-Defense-Genre, in dem Sie mit Türmen Gegnerwellen abwehren: Das kostenlose Browserspiel **Desktop Tower Defender** (2007) ist der Urahn eines längst massentauglichen Genres mit exzellenten Vertretern wie **Pflanzen gegen Zombies** oder **Defense Grid**.





DIE TOP 5* UNSERER LESER


Age of Empires 2: Ein Dauerbrenner in Einzel- und Mehrspielermodus, zeitlos schön dank 2D-Grafik


Warcraft 3: Nicht so innovativ wie geplant, aber großartig im Geschichten erzählen


Starcraft 2: Wings of Liberty: Blizzard-typisch sehr hochwertige Echtzeit-Strategie.


Starcraft: So beliebt im eSport, dass es zum koreanischen Volkssport avancierte.


Command & Conquer: Generäle: Das wohl beste **C&C** im Mehrspieler-Modus.

*Ermittelt über unsere große Jubiläumsumfrage auf www.pcgames.de; Stand: 12.09.2012



Inszenatorisch macht kein Strategiespiel **Starcraft 2** etwas vor.

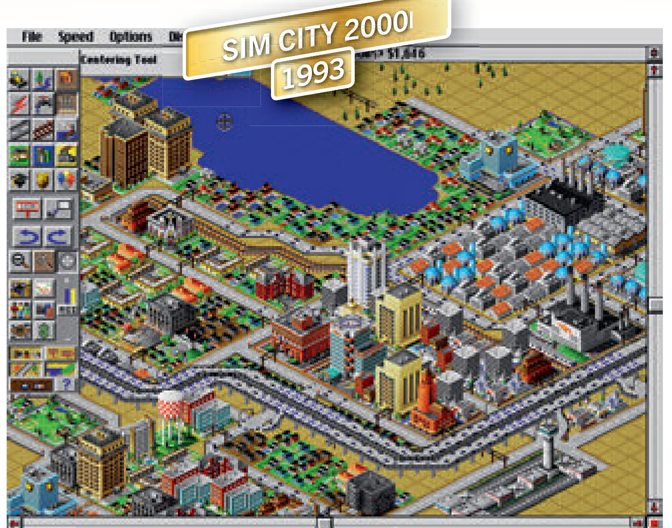
PETER BATHGE ERINNERT SICH:



Bitte nicht schlagen: Ich habe **Wings of Liberty** erst dieses Frühjahr gespielt und nicht schon 2010 wie der Rest der Welt. Aber vor ein paar Monaten war es dann soweit und ich war einfach nur weggeblasen: von der spektakulären Inszenierung, von den irre abwechslungsreichen Missionen, von der nichtlinearen Kampagne. Blizzards Meisterwerk ist ein eindrucksvoller Beleg für den Wandel im Echtzeit-Strategie-Genre: Nicht so sehr spielerisch, denn da gelten immer noch die alten **Dune 2**-Regeln. Aber bei Handlung und Atmosphäre liegen Welten zwischen dem exquisiten Auftritt von **Starcraft 2** und den kruden Zwischensequenzen des ersten **Command & Conquer**. Die Klopperei von Terranern, Zerg und Protoss zeigt: Herausfordernd und komplex waren Echtzeit-Strategie-Spiele schon immer. Inzwischen können sie aber auch mitreißende Geschichten erzählen.

Aufbau-Strategie

Man kann Deutschland guten Gewissens als die Hochburg der Aufbau-Strategie betiteln. Nirgendwo sonst auf der Welt erfreuen sich Aufbau- und Wirtschaftsspiele einer derartigen Beliebtheit. Man muss sich nur ansehen, wie viele Ableger die Genregrößen **Die Siedler** und **Anno** hervorgebracht haben und seit wie vielen Jahren diese Reihen bereits erfolgreich auf dem Markt sind. Da wird gebaut, gehandelt, verwaltet und gewuselt, was das Zeug hält. In den letzten Jahren nahm die Zahl an guten Aufbau-Strategiespielen allerdings stetig ab, speziell bei den Wirtschaftssimulationen und den Tycoon-Spielen. Nur eine Phase? Na, wir hoffen doch!



Legendär: Die Platzhirsche

Sie etablierten das Aufbau-Genre und sind sogar immer noch mit von der Partie: Diese Spiele muss man als Hobby-Baumeister gespielt haben!

Der Vorreiter dieses Genres ist weltbekannt, umfasst unzählige Ableger auf den verschiedensten Systemen und soll nächstes Jahr einen modernen Neuanfang wagen. Die Rede ist natürlich von **Sim City** und dessen zahlreichen Nachfolgern. Darin schlüpfen Sie in die Haut eines Bürgermeisters, bauen Wohn-, Gewerbe- und Industriegebiete, versorgen die Einwohner Ihrer Stadt mit Strom und Wasser und erstellen öffentliche Einrichtungen. Will Wrights Städtebau-Reihe war dermaßen erfolgreich, dass mit **Die Sims** eine eigene Sub-Serie ins Leben gerufen wurde, die sich millionenfach verkaufte und sogar noch erfolgreicher war als die eigentlichen Ursprungs-Spiele. Das muss man erst mal schaffen!



Ähnliche Erfolgsgeschichten feierten zwei deutsche Markenreihen: **Anno** und **Die Siedler**. In beiden Serien spielt die Errichtung von Produktionsketten eine entscheidende Rolle, um die eigene Wirtschaft anzukurbeln. In **Anno** zimmern Sie Warenbetriebe zur Sicherstellung der Bedürfnisse der angesiedelten Bevölkerung. Das ultimative Ziel: Der Aufbau eines florierenden Inselreiches und das Erreichen der höchsten Zivilisationsstufe. **Die Siedler** ist da schon etwas rabiater. Hier dient die Wirtschaft letztendlich zur Aushebung einer schlagkräftigen Armee, mit der Sie Ihre Gegenspieler bezwingen. Den Höhepunkt von Blue Bytes Reihe stellt der zweite Teil dar, der mit **Die Siedler 2: Die nächste Generation** sogar ein vollwertiges Remake erhielt.

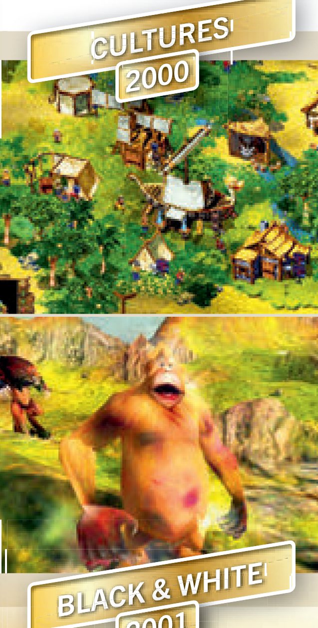


Auf der Strecke geblieben

Manch gute Aufbauspielreihe konnte sich trotz tollem Konzept nicht gegen die Konkurrenz behaupten. Das sind die Wichtigsten:

Besonders schade ist es um **Dungeon Keeper**, das trotz seiner Beliebtheit bei Aufbau-Strategen nach dem zweiten Teil von 1999 nicht mehr fortgeführt wurde. Einzigartig war der schwarze Humor darin und die Tatsache, dass man zur Abwechslung den Bösen spielte. Auch der Göttersimulation **Populous** und ihrem geisten Nachfolger **Black & White** sollte kein dauerhafter Erfolg vergönnt sein. Seit sieben Jahren tut sich da nix mehr. Ein ähnliches Schicksal ereilte die **Cultures**-Reihe vom deutschen Entwickler Funatics. Die **Siedler**-ähnlichen Spiele brillierten mit starker Optik und hatten einen tollen Kniff: Wie in **Die Sims** hatte jeder Wikinger in **Cultures** Bedürfnisse, um die man sich kümmern musste. Außerdem erlernten die Wusler Berufe und stiegen in der Stufe auf, wodurch man einen starken Bezug zu jedem einzelnen von ihnen aufbaute. Immerhin lebt die Reihe mit **Cultures Online** als Browserspiel weiter.





Die Wirtschafts-Experten

Früher mal ein fester Bestandteil der Strategie-Landschaft, heute nur noch eine Randerscheinung. Schade!

Während viele der heutigen Spieler beim Anblick damaliger Wirtschaftssimulationen bestenfalls skeptisch die Augenbrauen hochziehen würden, war dieses Untergenre vor zehn, fünfzehn Jahren unter Strategen sehr beliebt. Hier träumte jeder vom ganz großen Geld und dem eigenen Wirtschaftsimperium. Ein Wunsch, den die WiSims erfüllten. So wurden Sie in **Die Fugger 2** (gefolgt von **Die Gilde**) oder **Patrizier 2** (2010 neu aufgelegt als **Patrizier 4**) zu einem mittelalterlichen Bürger, der durch die Produktion und den Verkauf von Waren zu Vermögen und Ansehen gelangte. Während in **Patrizier 2** und seinem karibischen Vetter **Port Royale 2** ein dynamisches Wirtschaftssystem für Motivation sorgte, fesselte in **Die Fugger 2** und **Die Gilde** der Aufstieg in der mittelalterlichen Hierarchie vor den Monitor. Um die trockene Spielmechanik aufzulockern, boten einige WiSims einen humorvollen Anstrich und schräge Ideen. In dieser Beziehung schoss die Krankenhaus-WiSim **Biing!** den Vogel ab: Das Spiel war gespickt mit überzogenen, sexistischen Anspielungen; man konnte seine Krankenschwestern sogar strippen lassen! Doch unter der Parodie schlummerte eine knallharte WiSim, die selbst erfahrene Spieler noch forderte.



Die Tycoons

Nicht ganz so komplex wie klassische WiSims, dafür mit extra viel Aufbau – Tycoon-Spiele gab es in unzähligen Ausführungen.

In den 90igern und kurz nach der Jahrtausendwende ließen so viele „Tycoons" die PC-Spieler zum Unternehmer werden, dass wir beim besten Willen nicht alle hier unterkriegen. An die Wichtigsten davon erinnern wir uns aber natürlich immer wieder gerne. Da wurden in **Theme Park** und **Rollercoaster Tycoon 2** Freizeitparks errichtet und deren Besucher zufriedengestellt. In **Airline Tycoon** führte man seine eigene Fluggesellschaft. In **Sid Meier's Railroad Tycoon 2** verwaltete man eine Eisenbahngesellschaft und transportierte Güter und Passagiere zwischen den Städten hin und her. Und auch beim Klassiker **Transport Tycoon** war der Name Programm: Ein Netzwerk aus Güterzügen, Frachtschiffen und LKW-Routen ermöglichte es einem, verschiedenste Güter zu transportieren und sich so eine goldene Nase zu verdienen. Drei Jahre später griff **Der Industriegigant** dieses Prinzip auf und erweiterte es mit der Möglichkeit, eigene Sägemühlen, Spielzeugfabriken und andere Werkshallen selbst zu errichten. Etwa ab 2004 gerieten die Tycoon-Spiele zunehmend ins Hintertreffen. Nennenswerte Ausnahmen waren **The Movies** und **Wildlife Park 2**. Doch obwohl beide gut gemacht waren und viel Spielspaß boten, blieb der kommerzielle Erfolg aus.



DIE TOP 5* UNSERER LESER

 **Die Siedler 2: Veni, vidi, vici:** Der Klassiker von Blue Byte ist absolut zeitlos und macht immer noch richtig Laune!

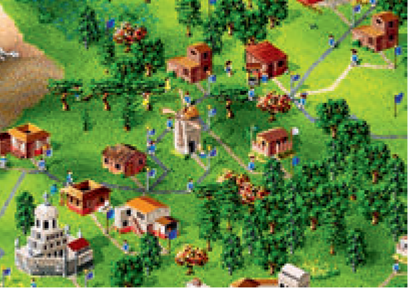
 **Anno 1404:** Die Einführung des Orients erweiterte das Erfolgskonzept merklich.

 **Anno 1602:** Der Grundstein zu einer der erfolgreichsten deutschen Spiele-Reihen.

 **Dungeon Keeper:** Selten machte es so viel Spaß, den Bösen zu spielen!

 **Stronghold:** Ein Aufbau-Geheimtipp, dessen Nachfolger zunehmend schwächer wurden.

*Ermittelt über unsere große Jubiläumsumfrage auf www.pcgames.de; Stand: 12.09.2012



Logistik und optimale Raumnutzung waren immens wichtig in Die **Siedler 2**.

VIKTOR EIPPERT ERINNERT SICH:



Wenn ich mein absolutes Nummer-1-Aufbau-Strategiespiel bestimmen müsste, würde ich mich wahnsinnig schwer tun. Über die Jahre hinweg gab es einige Titel in diesem Genre, die ich immer und immer wieder mit Begeisterung spielte. Wenn es allerdings rein nach Spielzeit geht, wäre es bei mir tatsächlich auch **Die Siedler 2**. Insbesondere die Weltkampagne des Add-ons habe ich abgöttisch geliebt und locker an die zehn Mal durchgespielt. Ein echter Renner war **Die Siedler 2** auch immer im Mehrspieler-Modus zu zweit. Meine Freunde und ich haben teilweise erst stundenlang neue Maps im Karteneditor erstellt, bevor wir sie dann ausgiebig miteinander ausprobierten. Meist mit dem Resultat, dass wir wieder im Editor landeten, um weiter an unseren Kreationen zu feilen. **Die Siedler 2** ist eines dieser seltenen Spiele, mit denen man wirklich endlos Spaß hat.

Runden-Strategie

Gigantisch, komplex und suchterzeugend: Runden-Strategiespiele begeistern PC-Strategen bereits so lange, dass die Entstehung dieses Genres viele Jahre vor der Gründung der PC Games datiert. Das Grundprinzip hat sich seither trotzdem nicht verändert: Runde um Runde gilt es, strategische Entscheidungen zu treffen, etwas zu hegen und zu pflegen (seien es Imperien, Städte oder Squads) und sich gegen seine Widersacher durchzusetzen. Eben ein zeitloses Spielprinzip, das vor allem von den im Folgenden vorstellten Spielen geprägt wurde. Weniger konstant ist hingegen der Massenerfolg. In der heutigen, von Actionspielen dominierten Zeit halten leider nur noch wenige Titel die Runden-Strategie-Fahne hoch.

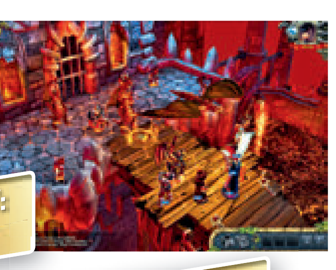
Die Urgesteine des Genres



Sie sind schon seit vielen Jahren etabliert und halten sich nach wie vor im Markt – diese festen Größen kennt jeder Genre-Fan.

Wenn es um Runden-Strategie geht, führt kein Weg an **Sid Meier's Civilization** vorbei. Keine andere Reihe hat das Genre derart geprägt wie **Civilization** – und das schon seit über 20 Jahren! Seit vielen Jahren ist es die verkaufstechnisch erfolgreichste Runden-Strategie-Reihe und erntet mit jedem neuen Teil Lob von Kritikern sowie Fans gleichermaßen. Zu Recht sagen wir! Denn dieser Menschheitsgeschichten-Simulator ist derart fesselnd, dass man mitunter bis tief in die Nacht vor dem Monitor sitzt und gar nicht merkt, wie die Zeit verfliegt. **Civilization** ist das Sinnbild für gut gemachte Runden-Strategie und steht für höchste Qualität.

Ebenfalls eine feste Größe des Genres sind die **Heroes of Might & Magic**-Spiele. Hier trifft Runden-Strategie auf ausgeprägte Rollenspielelemente, wodurch ein wahnsinnig suchterregender Mix entsteht. Das unangefochtene Highlight der Serie bildet **HoMM 3**, während Teil 4 und 6 neue Pfade einschlugen und daher nicht ganz so gut ankamen. Ursprünglich orientierten sich die **HoMM**-Spiele an **King's Bounty** (1990), das mit **King's Bounty: The Legend** anno 2008 ein tolles Remake erhielt, welches klar zu den besten Spielen des Genres gehört.





Taktisch veranlagt

Kompakt, oft Squad-basiert und stets spannend – Taktikspiele gehören fest zur Runden-Strategie.

Geprägt wurde das Taktik-Genre vor allem von den Meilensteinen **UFO: Enemy Unknown** und **Jagged Alliance 2**. Gerade Letzterem gelang es unvergleichlich gut, ein Band zwischen den gesteuerten Pixelsöldnern und dem Spieler zu knüpfen. Ein ähnliches Konzept, aber in Echtzeit, verfolgte der Klassiker **Commandos**.

DIE TOP 5* UNSERER LESER


Sid Meier's Civilization 5: So zugänglich wie noch nie und dennoch wunderbar komplex. Verdient an der Spitze.


UFO: Enemy Unknown: Klasse Verbindung aus Taktik-Kämpfen und Basismanagement


Sid Meier's Civilization 4: Dank 3D-Optik ein kleiner Quantensprung für die Serie


Heroes of Might & Magic 3: Der klare Höhepunkt der erfolgreichen Reihe


Jagged Alliance 2: Brillante Taktikgefechte in 2D, bis heute unerreicht

* Ermittelt über unsere große Jubiläumsumfrage auf www.pcgames.de; Stand: 12.09.2012

VIKTOR EIPPERT ERINNERT SICH:



Ach ja, **Heroes 3**. Das hab' ich in meiner Jugend rauf und runter gespielt. Ich weiß noch genau, wie ich mich mit 14 Jährchen über Wochen hinweg durch das abartig schwere Add-on **Armageddon's Blade** zockte. Dabei saß ich die ganze Zeit auf dem harten Betonboden unseres frisch bezogenen Hauses und merkte nicht mal, wie unbequem das eigentlich war; so fesselnd war **Heroes 3** damals!

4X für vierfachen Spaß

Explore, expand, exploit, exterminate: Das bedeuten die Xe in 4X-Strategie. Und 4X-Strategie bedeutet wiederum unendlich viele Stunden Spielspaß.

Mitte bis Ende der 90er erlebten die sogenannten 4X-Strategiespiele ihren Höhenflug. Für die damalige Popularität sorgten die bis dato immer noch unerreichten Meisterwerke **Master of Orion 2** (1996) sowie **Ascendancy** (1995). Die Faszination dahinter: die Erkundung und Besiedlung der Weiten des Weltalls und die Auseinandersetzung mit verschiedensten Alienvölkern. In den folgenden Jahren sollten noch viele derartige Titel erscheinen, darunter auch **Galactic Civilizations** (hat nichts mit **Sid Meier's Civ** zu tun) sowie das sehr enttäuschende **Master of Orion 3**. Obgleich die Glanzzeiten des Genres lange vorbei sind, setzen einige Entwickler weiterhin auf 4X-Strategie. Die hochwertigste Serie der letzten Jahre ist **Sins of a Solar Empire**. Die bleibt dem Grundprinzip treu, erweitert es aber um klasse inszenierte Raumschlachten und läuft komplett in Echtzeit ab.

MASTER OF ORION 2 – 1996

▲ Die Sternenkarte von **Master of Orion 2** war zwar nur zweidimensional, bot aber dennoch viele Planeten zur Besiedlung.

▼ Die eindrucksvollen Weltall-Schlachten sind das Aushängeschild von **Sins of a Solar Empire**.

SINS OF A SOLAR EMPIRE – 2008

MEIN SCHICKSAL GEHÖRT MIR!

180°

DIE NEUE DOKUREIHE BEI VIVA

JUNGE MENSCHEN WENDEN IHR LEBEN UM 180 GRAD

AB 21.09. JEDEN FREITAG 20:15



VIVA.TV/180GRAD

20 Jahre PC Games

Das große Jubiläums-Gewinnspiel

Wir feiern Geburtstag und damit Sie auch was davon haben, verlosen wir jede Menge wertvoller Preise im Gesamtwert von über 6.000 Euro!

Rare Sammlerstücke, wertvolle Hardware, coole Merchandise-Artikel und erstklassige PC-Spiele – all das gibt's zu gewinnen. Sie müssen nur eine einfache Frage beantworten:

„Wie lautet der Untertitel unserer Mega-Vollversion **The Elder Scrolls 4**?"

So nehmen Sie teil: Besuchen Sie eine der beiden Webseiten www.pcgames.de/oblivion oder www.facebook.com/pcgames.de und folgen Sie den dortigen Anweisungen. Für welche der beiden Webseiten Sie sich entscheiden, hat keinerlei Auswirkung auf Ihre Gewinnchancen. Das Besondere: sie dürfen angeben, für welche Preise Sie sich vor allem interessieren!

TEILNAHMEBEDINGEN

Mitmachen dürfen alle PC-Games-Leser mit Ausnahme der Mitarbeiter der COMPUTEC MEDIA AG. Ebenfalls ausgeschlossen sind Angestellte der Hersteller, die für dieses Gewinnspiel freundlicherweise Preise zur Verfügung gestellt haben. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Preise bezahlen wir nicht bar aus und auch eine Teilnahme per Email ist nicht möglich. Gewinner werden schriftlich benachrichtigt. Teilnahmeschluss: 31. Oktober 2012.

Deviltech

2x Gaming Notebook

SYSTEM-SPEZIFIKATIONEN

CPU Intel Core i5-2450M CPU (2,5 GHz)
RAM 4 Gigabyte DDR3 (1,3 MHz)
HDD 500 GB
Grafikkarte NVIDIA GeForce GT 555M (2GB)
Maximale Auflösung 1920x1080
DVD-Laufwerk Optiarc DVD RW AD-7740H
Sound THX TruStudio PRO
Betriebssystem: Windows 7 Home Premium
Anschlüsse: VGA, HDMI, E-SATA, 2x USB 2.0, 2x USB 3.0, 8-in-1-Card Reader



Daedalic

5x Adventure-Paket, bestehend aus diesen zehn PC-Spielen:
Face Noir, Edna bricht aus – Sammler-Edition, Sherlock Holmes: Ultimate Collection, Botanicula, Gemini Rue, Sam & Max: Season 3, A New Beginning, Deponia, Full Pipe und **Das Schwarze Auge: Satinavs Ketten.**

Steel Series

5x Siberia v2 Frost Blue Headset

5x Mists of Pandaria Panda Monk Edition Mousepad

5x World of Warcraft Wireless Mouse

Deep Silver

Risen 2-Premium-Paket, bestehend aus

1x

- Stahlbarts Schatz (Enthält: PC-Spiel **Risen 2**, Piratenflagge, Soundtrack-CD, Poster u. v. m.) **Von den Entwicklern signiert!**
- **Risen 2**-Aufsteller
- Longsleeve-Shirt (Größe XL)
- Poster (ohne Abbildung)
- Mauspad (ohne Abbildung)



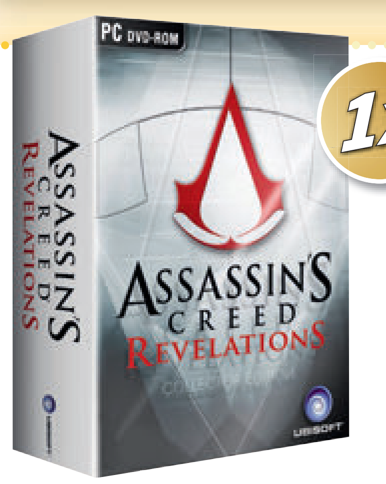
Risen 2-Fanpaket, bestehend aus

3x

- Sammlerfigur Jaffar
- Longsleeve-Shirt (Größe XL)
- Mauspad (ohne Abbildung)
- Poster (ohne Abbildung)
- Knochenkuli (ohne Abbildung)
- Offizieller **Risen 2**-Roman



Ubisoft



1x PC-Spiel **Assassin's Creed: Revelations Collector's Edition**

1x PC-Spiel **Anno 2070 Limitierte Edition**

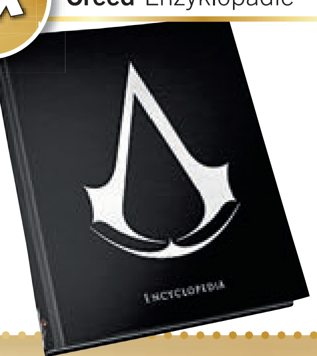




1x PC Spiel **Might & Magic: Heroes VI Collector's Edition**



1x Buchband **Assassin's Creed**-Enzyklopädie



1x Figur „Ezios Zorn" (**Assassin's Creed: Brotherhood**) – auf 2000 Stück limitiert!

Warner Bros.

1x PC-Spiel **F.E.A.R. 3 Collector's Edition**







3x
- PC-Spiel **Batman Arkham City: GotY Edition**
- T-Shirt (Größe M)

3x
- PC-Spiel **LEGO Batman 2: DC Super Heroes**
- T-Shirt (Größe L)

3x
- PC Spiel **Der Herr der Ringe: Der Krieg im Norden**
- WETA-Schneetroll-Figur

2K Games



3x Fan-Paket **Borderlands 2**, bestehend aus
- iPhone-Hülle mit Flaschenöffner
- Kartenspiel
- T-Shirt (Größe L)
- Psycho-Bandit-Figur



1x Seesack **Borderlands 2**

Caseking



1x **BitFenix Prodigy Mini-ITX Gehäuse** (Farbe: weiß)

1x **ZOWIE P-TF Medium Soft Surface Mousepad - Speed** Version (Farbe: schwarz)



1x **BitFenix Shinobi XL Big-Tower** (Farbe: schwarz mit Fenster)





1x **ZOWIE SWIFT Hard Surface Mousepad red - SpawN Edition** (Farbe: rot)







1x **BitFenix Ghost Midi-Tower schallgedämmt** (Farbe: schwarz)

1x **BitFenix Recon 5,25 Zoll Lüftersteuerung** (Farbe: schwarz)





1x **ZOWIE P-TF Medium Soft Surface Mousepad - Speed Version** (Farbe: schwarz)





Mad Catz S.T.R.I.K.E.7 Gaming Keyboard

- Gaming-Tastatur • LCD-Touchscreen mit GUI • 105 Tasten plus 24 Sondertasten
- 72 Makros programmierbar • Metallkonstruktion • RGB-LED-Beleuchtung
- abnehmbare Handballenauflage • Apps • USB-Funkempfänger

NTZSC7

699,–

LG 42LM660S

- LED-TV-Gerät • 107 cm (42") Bilddiagonale
- 400 Hz (MCI) • 1.920x1.080 Pixel (Full HD)
- CINEMA 3D • Clear Voice II • LED Plus
- Smart TV • Energieklasse: A+
- DVB-C/T/S/S2-Tuner • 4x HDMI, 3x USB, WLAN

EL8L4D

399,–

Canton Movie 260

- 5.1-Soundsystem • 840 Watt Leistung (PMPO)
- 4x Satelliten • 1x Center • aktiver Subwoofer
- Frequenzumfang: 38 Hz - 25 kHz

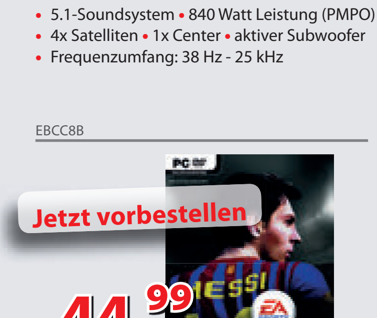
EBCC8B



Sharkoon DarkGlider Mouse

- optische Lasermaus • 6.000 dpi
- 10 frei belegbare Tasten • Beschleunigung 30G
- Scrollrad • 256 KB On-Board-Speicher für Makros
- Weight-Tuning-System

NMZS57



FIFA 13

Die Verbesserungen in Bereichen wie künstliche Intelligenz, Ballkontrolle und Kollisionen machen den Kampf um den Ball so spannend wie nie.

- Freigegeben ohne Altersbeschränkung
- PC-Spiel

YSPC1500



Intel® Core™ i5-3330

- Sockel-1155-Prozessor • Ivy Bridge
- 4x 3.000 MHz Kerntakt
- 1 MB Level-2-Cache, 6 MB Level-3-Cache
- Intel® HD Graphics 2500

HR5I20



Scythe Grand Kama Cross Rev. B

- CPU-Kühler
- für Sockel 754, 775, 939, 940, AM2, AM2+, 1366, 1156, AM3, 1155, AM3+, FM1, 2011
- 8 Heatpipe-Verbindungen
- 1x 140-mm-Lüfter mit PWM-Anschluss

HXLY50



ASUS Maximus V Formula

- ATX-Mainboard • Sockel 1155
- Intel® Z77 Express Chipsatz • 4x DDR3-RAM
- CPU-Abhängige Grafik • USB 3.0 • Gigabit-LAN
- 6x SATA 6Gb/s, 2x SATA 3Gb/s
- 3x PCIe x16, 1x PCIe 2.0 x4, Mini PCIe

GREAA9

184,90

ASRock X79 Extreme4

- ATX-Mainboard • Sockel 2011
- Intel® X79 Express (Patsburg) Chipsatz
- 4x DDR3-RAM • FireWire • USB 3.0 • HD-Sound
- 5x SATA 6Gb/s, 4x SATA 3Gb/s, eSATA
- 3x PCIe 3.0 x16, 2x PCIe 2.0 x1, 2x PCI

GMER02



Aerocool XPredator Alternate Edition

- Big-Tower • Einbauschächte extern: 6x 5,25"
- Einbauschächte intern: 6x 3,5"
- inkl. zwei Lüfter • Window-Kit
- Front: 4x USB, eSATA, 2x Audio
- für Mainboard bis XL-ATX-Bauform

TQXRX7



Lian Li PC-B12

- Midi-Tower • Einbauschächte extern: 2x 5,25"
- Einbauschächte intern: 3x 3,5", 1x 2,5"
- inkl. drei Lüfter • Front: 2x USB 3.0, 2x Audio
- für Mainboard bis ATX-Bauform

TQXL4H



Sharkoon WPM600

- Netzteil mit 600 Watt Dauerleistung
- 12x Laufwerksanschlüsse
- 2x PCIe-Stromanschlüsse
- Kabelmanagement-System
- 140-mm-Lüfter • ATX 2.03, ATX12V 2.0, EPS

TN6S12



Intenso Memory Center 3,5" USB 3.0 1 TB

- Externe Festplatte • „6031560"
- 1 TB Kapazität • Ein-/Aus-Schalter
- blaue LED-Anzeige • USB 3.0

AEUN02

Alle Preise in Euro inkl. MwSt. Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Angebote gültig bis zum 10.10.2012







ALTERNATE GmbH | Philipp-Reis-Straße 9 | 35440 Linden | Fon: 01805-905040* | Fax: 01805-905020* | mail@alternate.de

* 14 Cent/Minute aus dem deutschen Festnetz / powered by QSC, max. 42 Cent/Minute aus Mobilfunknetzen



Samsung Galaxy Nexus 16GB

- Touchscreen-Handy • Standards: GSM (850/900/1.800/1.900 MHz),UMTS, HSPA
- 3,2-Megapixel-Kamera • microSD-Slot
- 11,8-cm-Display • WLAN, Bluetooth, USB
- Touchscreen • ohne SIM-Lock

OCBW34



Samsung 900X3C-A04DE

- 33,8-cm-Notebook (13,3")
- Intel® Core i7™ Prozessor 3517UM (1,9 GHz)
- Intel® HD Graphics 4000 • 4 GB DDR3-RAM
- 256-GB-SSD • Mini-HDMI
- Windows 7 Home Premium 64-Bit (OEM)

PL4U12



Edimax HP-5101K

- PowerLAN • 500 MBit/s PowerLAN
- 1x 10/100 MBit/s LAN
- LEDs: LAN, Netz, Power
- 128-Bit AES-Verschlüsselungsstandard
- Kit mit zwei Adaptern

LP#X17



AOC e2752Vq

- LED-Monitor • 68,6 cm (27") Bilddiagonale
- 1.920x1.080 Pixel • 2 ms Reaktionszeit
- Kontrast: 20.000.000:1 (dynamisch) • 60 Hz
- Helligkeit: 300 cd/m² • 4-fach USB-Hub
- DisplayPort, HDMI, DVI-D, VGA, Audio

V6LM02

msi
POWER EDITION
TRIPLE OVERVOLTAGE
ENHANCED PWM DESIGN
MILITARY CLASS III
309,–



MSI N660Ti Power Edition 2GD5/OC

- Grafikkarte • NVIDIA GeForce GTX 660 Ti • 2 GB GDDR5-RAM (6,0 GHz)
- 1.344 CUDA Cores • 1.019 MHz Chiptakt (Boost: 1097 MHz)
- DirectX 11.1 und OpenGL 4.2 • DisplayPort, HDMI, 2x DVI • PCIe 3.0 x16

JDXNYC



EVGA Geforce GTX 670

- Grafikkarte • NVIDIA GeForce GTX 670
- 915 MHz Chiptakt (Boost: 980 MHz)
- 2 GB GDDR5-RAM • 1344 CUDA-Cores
- DirectX 11.1 und OpenGL 4.2
- DisplayPort, HDMI, 2x DVI • PCIe 3.0 x16

JDXZY6



Club 3D Radeon HD 7870 Royal King

- Grafikkarte • AMD Radeon HD7870
- 1.050 MHz Chiptakt • 2 GB GDDR5-RAM
- 4,8 GHz Speichertakt • DirectX 11.1, OpenGL 4.2
- 2x Mini-DisplayPort, HDMI, DVI-I, DVI-D
- PCIe 3.0 x16

JDXUXD



ASUS GTX660TI-DC2-OG-2GD5

- Grafikkarte • NVIDIA GeForce GTX 660 Ti
- 2 GB GDDR5-RAM (6,0 GHz)
- 967 MHz Chiptakt (Boost: 1.058 MHz)
- 1.344 CUDA-Cores • DirectX 11.1, OpenGL 4.2
- DisplayPort, HDMI, 2x DVI • PCIe 3.0 x16

JDXVY9



Kingston HyperX 8 GB DDR3-1.600

- Arbeitsspeicher-Kit • 2x 4 GB
- „KHX1600C9D3K2/8GX„, HyperX-Serie
- Timings: 9-9-9-27
- DIMM DDR3-1.600 (PC3-12.800)

IDIF7E



Hitachi Deskstar 5K3000

- Desktop-Festplatte
- „HDS5C3020ALA632" • 2 TB Kapazität
- 5.400 U/min. • 32 MB Cache • 3,5"-Bauform
- SATA 6 Gb/s

AFBI09



OCZ Vertex4 2,5" SSD 128 GB

- Solid-State-Drive • VTX4-25SAT3-128G
- 128 GB Kapazität • 535 MB/s lesen
- 475 MB/s schreiben • Indilinx Everest-2
- 90.000 IOPS • SATA 6Gb/s
- 2,5"-Bauform

IMHMNB40



ADATA Premier Pro SP900 2,5" SSD 256 GB

- Solid-State-Drive • ASP900S3-256GM-C
- 256 GB Kapazität • 555 MB/s lesen
- 530 MB/s schreiben • SandForce SF-2281
- 90.000 IOPS • SATA 6Gb/s • 2,5"-Bauform

IMIMVN



Crucial DIMM 16 GB DDR3-1600 Quad-Kit

- Arbeitsspeicher-Kit
- „BLS4CP4G3D1609DS1S00" • CAS-Latenz: 10
- DIMM DDR3-1.600 (PC3-12.800) • Kit: 4x 4 GB

IEIFC7J2



Skyrim, **Dishonored** oder **Fallout 3** – Bethesdas Spiele-Historie kennzeichnen eindrucksvolle Charaktererscheinungen. Wir werfen einen Blick auf die Erfolgsstory des amerikanischen Spieleherstellers.

Bethesda Softworks: Die Herren der Helden!

Von: Stefan Weiß

Publisher Bethesda steht seit über 25 Jahren als Garant für epische Abenteuer. Dabei fing alles ganz klein an …

Herzlichen Glückwunsch zur Volljährigkeit – kaum zu glauben, schon achtzehn Jahre ist es her, dass **The Elder Scrolls** – die „Schriften der Weisen“ – im Jahre 1994 mit **Arena** ihre Seiten öffneten, um Rollenspieler am PC mit Floppy Disk und Pixelgrafik in die Fantasywelt Tamriel zu entführen. Es war der Auftakt einer großartigen Rollenspielreihe und zugleich der wohl wichtigste Schritt für den damals noch kleinen Hersteller Bethesda Softworks. Firmengründer Christopher Weaver, Amerikaner mit Doktortitel in Japanisch und Computerwissenschaften, staunte sicher nicht schlecht, als schon kurz nach Veröffentlichung von **Arena** die wenigen Tausend produzierten Spielexemplare restlos verkauft waren. Schließlich mussten sogar mehrere Hunderttausend Stück nachproduziert werden, so groß war die Nachfrage. Was fesselte die Spieler derart, dass es zu solch starkem Interesse führte? Vielleicht die schiere Größe der Spielwelt?



„Wir wollen das bestmögliche Solospielerlebnis bieten“

Todd Howard,
Game Director bei Bethesda

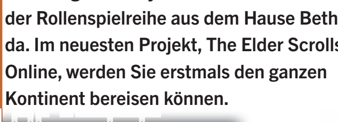
Ursprünglich als schlichtes 3D-Action-Gladiator-Spiel geplant, gesellten sich bei der Entwicklung von **Arena** immer mehr questbasierte Inhalte hinzu und es entstand am Ende ein waschechtes Rollenspiel, angesiedelt in einer mehr als sechs Millionen Quadratkilometer großen Welt. Zufallsgeneriert und frei erkundbar, gespickt mit Städten, NPCs, Monstern und Hunderten Dungeons.

Die Welt von **Arena** erkundete man in Ego-Perspektive und das direkte, aktive Kampfsystem sorgte für Spannung. Dazu gab es Tag-Nacht-Wechsel, sogar Tagesabläufe wurden simuliert. Händler schlossen abends ihre Läden, zogen sich in ihre Häuser zurück. Wer sich „nur“ der Hauptquest widmete, durfte sich in siebzehn von Hand designten Dungeons austoben.

Sicher sind es all diese Features zusammengenommen, die seinerzeit den Startschuss für ein großartiges Solospielerlebnis bildeten, das sich durch sämtliche **Elder Scrolls**-Spiele zieht. Dabei kam **Arena** alles andere als bugfrei auf den Markt und von Einsteigerfreundlichkeit war keine Spur. Selbst Ken Rolston, Bethesdas Lead Designer für **The Elder Scrolls 3: Morrowind**, erzählte in einem Interview, dass er **Arena** mindestens zwanzig Mal zu spielen begonnen hatte und es doch lediglich aus dem ersten Dungeon herausschaffte. PC Games wertete das Erstlingswerk der Serie in der Ausgabe 05/95 mit 86 % Spielspaß.

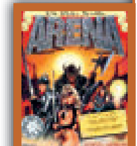
Den wohl größten Einfluss auf die Weiterentwicklung der Rollenspielreihe hatte und hat Todd Howard alias „Mr Elder Scrolls“, wie er bei Bethesda gern genannt wird. 1994 werkelte Howard aber noch am gelungenen Ego-Shooter **Terminator Future Shock**. Sein Einstieg in die Rollenspielwelt begann mit der Entwicklung von **Daggerfall: Die Schriften der Weisen**, dem zweiten **Elder Scrolls**-Spiel.

Gigantomanie dürfte der treffende Ausdruck für das Projekt sein. Als **Daggerfall** 1996 erschien, bot es ein Spielareal größer als die Fläche von Großbritannien, völlige Freiheit, die Welt zu erkunden, ein

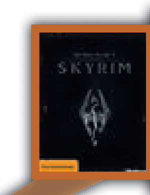


THE ELDER SCROLLS

Die riesige Fantasywelt Tamriel ist Heimat der Rollenspielreihe aus dem Hause Bethesda. Im neuesten Projekt, The Elder Scrolls: Online, werden Sie erstmals den ganzen Kontinent bereisen können.



THE ELDER SCROLLS: ARENA
Das ursprünglich als Gladiatorenspiel geplante **Arena** wandelte sich im Verlauf seiner Entwicklungszeit zum Rollenspiel und erschien im Jahr 1994. Ganze 9.000 Exemplare umfasste die Erstauflage, was bei Weitem nicht reichte. Bethesda musste mehrere Hunderttausend Spiele nachproduzieren, denn die Nachfrage war riesig.



THE ELDER SCROLLS 5: SKYRIM
Am 11.11.2011 startete planmäßig der fünfte Teil der Reihe und steht nach wie vor ganz oben in der Gunst bei vielen Spielern. Vor allem die beeindruckenden Drachenkämpfe sind großartig inszeniert. Mit **Dawnguard** brachte Bethesda 2012 den ersten DLC unters Volk, der zweite Mini-DLC **Hearthfire** erscheint ebenfalls noch dieses Jahr.

DAGGERFALL: DIE SCHRIFTEN DER WEISEN
Mit einer doppelt so großen Spielfläche wie Großbritannien, 5.000 Dörfern und 750.000 NPCs bot **Daggerfall** 1996 eine gigantische Welt – allerdings mit unzähligen Bugs versehen, was den Spitznamen „Buggerfall" hervorbrachte.



THE ELDER SCROLLS 3: MORROWIND
2002 war ein gutes Jahr für **Elder Scrolls**-Spieler, denn mit **Morrowind** fand Bethesda zur alten Stärke der Reihe zurück. Vor allem der dem Spiel beiliegende Editor sorgt für unglaublich viel Questnachschub seitens der Community. Bethesda selbst veröffentlichte mit **Tribunal** und **Bloodmoon** zwei sehr gute Add-ons zu **Morrowind**.

TES ADVENTURES: REDGUARD
Technisch bot das Action-Adventure 1998 mit flotter 3dfx-Grafik einen hübschen Anblick. Doch die vielen Hüpfeinlagen im Spiel vergraulten viele eingefleischte **Elder Scrolls**-Fans, die sich lieber ein waschechtes Rollenspiel gewünscht hätten.

AN ELDER SCROLLS LEGEND: BATTLESPIRE
Als 1997 **Battlespire** auf den Markt kam, zeigten sich die Spieler enttäuscht. Ursprünglich als Add-on für **Daggerfall** geplant, mutierte das Spiel zu einem eigenständigen, lieblosen Action-Ableger, der obendrein noch mit zahllosen Bugs verseucht war. Immerhin gab es einen kooperativen Mehrspielermodus.

THE ELDER SCROLLS 4: OBLIVION
Großartige Quests, tolles Gameplay , 2006 jubelten Rollenspieler über den vierten Teil der Serie – und tun es noch heute, wie die aktive Mod-Community zeigt. Zu Recht eine passende Jubiläumsvollversion!

THE ELDER SCROLLS: ONLINE
Zum ersten Mal in der Geschichte geht **The Elder Scrolls** den Weg hin zum Online-Rollenspiel. Fans der Einzelspieler-Serie fürchten um ihr „Baby" – doch sei gesagt, dass Bethesda für das Online-Projekt ein eigenes Team (Zenimax Online) einsetzt.

politisches Netzwerk aus Gilden und Fraktionen und vieles mehr – leider auch eine Vielzahl an Bugs. Trotzdem zeigte die Weiterentwicklung der Rollenspielreihe, wie viel Potenzial darin steckte. PC Games trug dem Rechnung und vergab in der Ausgabe 12/96 eine Wertung von 87 % Spielspaß.

Zwei Jahre nach Daggerfall machte die **Elder Scrolls**-Reihe einen Ausflug ins Genre der Action-Adventures. Mit **The Elder Scrolls Adventures: Redguard** erschien zwar ein technisch versierter, aber spielerisch nicht überzeugender Titel, den die Fans eher links liegen ließen.

Umso erfolgreicher war die Rückkehr in die Welt der Rollenspiele, als 2002 **The Elder Scrolls 3: Morrowind** erschien. Ebenfalls unter der Federführung von Todd Howard bot **Morrowind** wieder all die typischen Inhalte, die **Elder Scrolls**-Fans seit **Arena** liebten. Eine Neuerung, die sich bis heute bezahlt macht, war das dem Spiel beigefügte Construction-Set, ein mächtiges Editor-Tool, das von den Fans begeistert aufgenommen wurde. Bis heute werkeln Modder an zusätzlichen Inhalten für das technisch inzwischen antiquierte **Morrowind**.

Nicht wenige Elder-Scrolls-Spieler bezeichnen **Morrowind** bis heute als das beste Spiel der Serie. Auch unser Test in der Ausgabe 07/02 war voll des Lobes, 91 % Spielspaß sagen wohl ziemlich deutlich, dass **Morrowind** ein echtes Meisterwerk ist. Bethesda ließ sich ebenfalls nicht lumpen und versorgte die spielhungrigen Fans mit zwei gelungenen Add-ons. In **Tribunal**, dem ersten Expansion-Pack, war man hauptsächlich in einer einzigen Stadt – Mournhold – beschäftigt, in der es eine Vielzahl an Gewölben und Dungeons zu erkunden gab. Im zweiten Add-on **Bloodmoon** stand die Werwolf-Thematik im Mittelpunkt. Auf der Insel Solstheim, die nordisch geprägt ist, gab es mit 20 Story- und Gildenquests jede Menge zu tun.

Die **Elder Scrolls**-Reihe legte nach **Bloodmoon** eine Pause auf dem PC ein. Bethesda veröffentlichte in den Jahren 2003 und 2004 unter dem Namen **The Elder Scrolls Travels** drei für Handys und mobile Konsolen wie etwa N-Gage entwickelte Spiele: **Dawnstar**, **Stormhold** und **Shadowkey**.

Nach vier Jahren Abstinenz kehrte **The Elder Scrolls** mit dem vierten Teil, **Oblivion**, zurück ins Rollenspiellager der PC-Spieler. Trotz einiger Schwächen in der deutschen Lokalisation waren wir von **Oblivion** äußerst angetan und vergaben in der Ausgabe 06/2006 eine Wertung von 89 %. Auch sechs Jahre nach seiner Veröffentlichung macht **Oblivion** immer noch viel Spaß. Die Ereignisse rund um die Ermordung von Kaiser Uriel Septim und der Bedrohung durch die dämonischen Daedra stehen dabei im Mittelpunkt der Hauptgeschichte. Als Schauplatz dient die Provinz Cyrodiil, versehen mit weitläufigen Landschaften, in denen man sich regelrecht verlieren kann, denn quasi hinter jeder Wegbiegung gibt es etwas zu entdecken. Zusätzlich ziehen ei-



The Elder Scrolls 3: Morrowind bot den Spielern mitunter extravagante Rüstungen mit teils bizarrem Design, was hervorragend zur exotischen Provinz und dem namensgebendem Schauplatz Morrowind passte.

BRANCHENRIESE BETHESDA

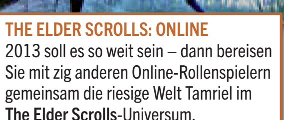
Spiele entwickeln und vermarkten – Bethesda macht beides: Ein Überblick zu den wichtigsten Spielen der Firma.

Unter dem Dach des Medienkonzerns Zenimax Media veröffentlicht Bethesda Softworks seit Jahren gute PC-Spiele. Das firmeninterne Entwicklerteam Bethesda Game Studios schuf die Hits **Fallout 3**, **Morrowind**, **Oblivion** und **Skyrim**. Auch externe Studios wie etwa id Software (**Rage**) oder Arkane Studios (**Dishonored: Die Maske des Zorna**) arbeiten für Bethesda Softworks.



THE ELDER SCROLLS: Vom pixeligen Gladiatorenspiel zum modernen Rollenspielhit. Die bisher fünfteilige, klassische **Elder Scrolls**-Reihe stellt für viele Rollenspieler nach wie vor Bethesdas Meisterwerk dar, was Bethesda zuletzt mit **Skyrim** bewies.





THE ELDER SCROLLS: ONLINE 2013 soll es so weit sein – dann bereisen Sie mit zig anderen Online-Rollenspielern gemeinsam die riesige Welt Tamriel im **The Elder Scrolls**-Universum.



TERMINATOR: FUTURE SHOCK 1995 veröffentliche Bethesda Softworks einen damals sehr guten Shooter im **Terminator**-Universum. Aus heutiger Sicht mit bescheidener Grafik.



GRIDIRON! Bevor sich Bethesda epischen Rollenspielen widmete, erschuf es in den Achtziger-Jahren zunächst Sportspiele, etwa 1986 die Football-Simulation **Gridiron!**, die als Urvater der **John Madden Football**-Reihe gilt.

Bethesda®

DISHONORED: DIE MASKE DES ZORNS Der düster gehaltene Schleich-Shooter gilt in der Redaktion als Geheimtipp für 2012. Bethesda lässt **Dishonored** von den französischen Arkane Studios entwickeln, die schon mit **Arx Fatalis** und **Dark Messiah of Might & Magic** gute Spiele lieferten.



FALLOUT 3 Anhänger der 2D-Vorgänger der postapokalyptischen Rollenspielreihe waren zunächst skeptisch, ob denn die taktischen Kämpfe auch in 3D funktionieren würden. Bethesda räumte mit den Zweifeln auf – **Fallout 3** gilt bis heute als wahrer Dauerbrenner!





RAGE Das id-Team rund um Programmier-Legende John Carmack entwickelte über mehrere Jahre hinweg den postapokalyptischen Shooter mit Open-World-, Rennspiel- und Rollenspiel-Anleihen für Bethesda. 2011 durften sich die Spieler in das spannende Actionvergnügen stürzen. Besonders das hervorragende Waffengefühl sorgte für gute Unterhaltung.



HUNTED: DIE SCHMIEDE DER FINSTERNIS Die Koop-Action-Schnetzelei im Auftrag von Bethesda wurde von InXile Entertainment entwickelt, das 2004 ein nettes Remake des Klassikers **The Bard's Tale** schuf. Aktuell werkeln die Kalifornier an **Wasteland 2**.


In **Oblivion**, dem vierten Teil der **The Elder Scrolls**-Reihe, führte der Weg Ihres Helden in eine Welt voller Dämonen und mystischer Kreaturen. Wir feiern 20 Jahre PC Games mit **Oblivion** als Vollversion.


The Elder Scrolls 5: Skyrim bietet eine großartige Atmosphäre und packende Echtzeitkämpfe, wie hier gegen einen wilden Höhlenbären. Höhepunkte stellen die Kämpfe gegen die Drachen dar!

nen die sehr spannend gestalteten Gildenquests in ihren Bann. Wie schon der Vorgänger **Morrowind** lebt auch **Oblivion** bis heute von einer regen Mod-Community. Vor allem exzellente Fan-Erweiterungen, beispielsweise **Nehrim**, zeigen deutlich, dass **Oblivion** noch längst nicht zum alten Eisen gehört. Wenn Sie sich selber davon überzeugen möchten, bitte sehr – sowohl die Vollversion **Oblivion** als auch die Mod-Erweiterung **Nehrim** finden Sie auf unserer Extended-DVD.

Mit dem Zusatzpack **Knights of the Nine** bot Bethesda nur eine kleine Questreihe im Kreuzritter-Stil, dafür gab es mit dem Add-on **Shivering Isles** umso mehr zu tun. Vor allem das Design und die Atmosphäre in **Shivering Isles** überzeugten. Denn das Inselreich von Sheogorath, in das es den Spieler verschlug, ist eine zweigeteilte, gespiegelte Welt. So besteht die eine Hälfte der Landschaften aus prächtig bunten Bereichen – dem Land der Manie –, während in der anderen Hälfte – dem Land der Depression – Düsternis und bizarre Areale vorherrschen. Auch die Hauptstadt der Insel gibt das weiter, ist diese doch ebenfalls zweigeteilt und entsprechend in Szene gesetzt. Die Quests passen zu dem schrägen Setting und mehr als einmal muss man zwischen den Seiten wechseln, um die Aufgaben lösen zu können, was für ein erfrischendes und abwechslungsreiches Spielerlebnis sorgte. Das war uns in der Ausgabe 05/07 im Test 89 % wert.

Und was bietet The Elder Scrolls heute? Am 11.11.2011 läutete Bethesda mit **Skyrim** die Geburtsstunde prächtig inszenierter Drachenkämpfe ein. Eingebettet in die fantastisch designte Provinz Himmelsrand erleben Sie als Drachengeborener nordisch geprägte Fantasy vom Feinsten. Offiziellen DLC-Nachschub gibt es mit **Dawnguard**, das **Skyrim** um eine Vampir- und Werwolfquestreihe bereichert. Derweil toben sich Modder wie wild mit dem neuesten Construction Set für **Skyrim** aus, um zahlreiche Verbesserungen und neue Quests zu liefern.

> „Die Mod-Szene hat viel für den Fortbestand unserer Spiele getan!“
>
> Todd Howard, Game Director bei Bethesda

Dass Bethesda abseits der epischen **The Elder Scrolls**-Reihe noch viel mehr Heldenstoff zu bieten hat, zeigt die Übersicht auf der linken Seite. Bestes Beispiel dürfte wohl **Fallout 3** sein, das ebenfalls unter der Leitung von Mr Elder Scrolls Todd Howard entstand. **Fallout 3** ist DAS Rollenspiel für Liebhaber postnuklearer Settings. Wer dagegen eher auf Shooter-Kost vor dem gleichen Hintergrund steht, dem dürfte im letzten Jahr **Rage** nicht entgangen sein, das von id Software entwickelt und von Bethesda veröffentlicht wurde.

Worauf wir schon sehr gespannt sind, ist die für den 12. Oktober geplante Veröffentlichung von Bethesdas Schleich-Spektakel **Dishonored: Die Maske des Zorns**. Gespickt mit kreativen Inhalten und einem fantastischen Steampunk-Setting, kommt da ein großartig inszeniertes Spiel auf uns zu, das Sie auf jeden Fall im Blick behalten sollten.

Eine ganz neue Erfahrung für Bethesda dürfte die Entwicklung von **The Elder Scrolls: Online** sein. Zum ersten Mal versucht sich der Hersteller daran, im hart umkämpften Markt der Online-Rollenspiele Fuß zu fassen. Mit Zenimax Online Studios wurde dafür ein internes Team geschaffen, das diese Aufgabe bewältigen soll. Erfahrene MMORPG-Designer wie beispielsweise Matt Fior, der maßgeblich an der Entwicklung des legendären **Dark Age of Camelot** beteiligt war, sind daran beteiligt.

Helden, die lieber auf Solospiele stehen, brauchen sich aber keine Sorgen zu machen, da Mr Elder Scrolls Todd Howard und sein Team Bethesda Game Studios nach wie vor Einzelspieler-Titel entwickeln. Wir hoffen sehr, dass die Herren der Helden uns weiterhin mit erstklassigen Abenteuern versorgen. ❑



HÄTTEN SIE'S GEWUSST?

- Privat ist „Mr Elder Scrolls“ Todd Howard übrigens ein großer Fan von Football-Videospielen. So bezeichnet er sich 2009 selbst in einer Webseitenbildergalerie als „Student für virtuellen Football“. Sein favorisiertes Spiel war damals **NCAA 06** für die Xbox.
- Neben den Rollenspielen **Fallout 3**, **Morrowind** und **Oblivion** produzierte Howard auch das Action-Adventure **The Elder Scrolls Adventures: Redguard**.
- 2004 erschien mit **The Elder Scrolls Travels: Shadowkey** ein actionlastiger Ableger der Serie, produziert für Nokias N-Gage-Handy.

Vor 10 Jahren

September 2002

Von: Stefan Weiß

Spiele, Geschichten und Kurioses aus vergangenen PC-Games-Ausgaben.

Happy Birthday, PC Games!

Wer hat noch die Erstausgabe?

Da staunten wir nicht schlecht: Als wir in der Ausgabe 09/2002 dazu aufgerufen haben, uns Fotos von der Erstausgabe zu schicken, hätten wir nicht mit so vielen Beweisbildern gerechnet. Tatsächlich erhielten wir jede Menge Zuschriften, die PC-Games-Leser aller Altersstufen mit einem Exemplar der Erstausgabe in den Händen zeigten. Übrigens, es gibt Redakteure, die behaupten, bei dem Wonneproppen in der unteren Bildreihe in der Mitte handle es sich um unseren Volontär Peter Bathge, als er Erstkontakt mit PC Games aufnahm!

Eine ganze Dekade PC Games, das musste natürlich gebührend gefeiert werden: mit zwei prall gefüllten Datenträgern, einem Videospecial, einem Booklet und einem 48-stündigen Testmarathon zu **Unreal Tournament 2003**.

◂ In einem ausführlichen Videobeitrag zeigten wir unseren Lesern, wie eine PC Games vom ersten bis zum letzten Schritt entsteht. Sie finden dieses Retro-Video auch auf dem aktuellen Datenträger – sehenswert!

▾ Allerlei Geburtstagsgrüße gab es im Heft zu lesen, etwa von den **Meridian 59**-Machern. Der originellste Gruß stammt jedoch von Publisher Infogrames/Atari.

Frohlocket, oh Sterbliche!

Meridian 59 und PC Games

Alles Liebe von Tante Erna!

Liebe PC Games, wenn sich jemand noch nach 10 Jahren so vielseitig zeigt wie ihr ... Wenn jemand nicht nur äußerlich, sondern auch innerlich so viel zu bieten hat ... Wenn jemand so viel von Spaß versteht ... Dann kann man es ihm ja nicht übel nehmen, wenn er bei der Bewertung unserer Spiele manchmal zu streng ist.

Darum alles, alles Gute zum 10-jährigen Geburtstag von uns.

Infogrames
Atari

Unreal Tournament 2003

Dauerfeuer und Schlafentzug für Redakteure!

+ 48 STUNDEN + 60 LITER KAFFEE + 1 MIO FRAGS +

„Es gibt Momente, da möchte man vor Freude am liebsten die ganze Welt umarmen." – Mit diesem Satz ekstatischer Freude begann unsere zwölfseitige Titelstory zu **Unreal Tournament 2003**, das wir als einziges deutsches Magazin 48 Stunden dauertesten durften! Was für Zeiten!

▶ Gerüchten zufolge fielen die Testredakteure nach Fertigstellung des Artikels in mehrtägigen Tiefschlaf.

▼ Dicke Wummen und schnelle Mehrspieler-Gefechte. **Unreal Tournament 2003** ließ unsere Redakteure zur Höchstform auflaufen.



KlassiKicker

Platzgurke des Monats!

Eines der schlimmsten Fußballspiele, das wir je getestet haben, war das unsäglich schlechte **KlassiKicker**. Dabei handelte es sich um eine PC-Umsetzung des Tischfußballspiels **Subbuteo**. Von Spielspaß fehlte allerdings jede Spur. Haben wir schon erwähnt, dass das Spiel schlecht war?





TESTURTEIL
KLASSIKICKER

ENTWICKLER Procontis
ANBIETER Hemming AG
PREIS Ca. € 10,-
TERMIN Erschienen
USK Ohne
SPRACHE Deutsch
ZIELGRUPPE Einsteiger
SCHWIERIGKEITSGRAD Nicht Einstellbar: Mittel
MEHRSPIELER Einzel-PC: 2 Netzwerk: – Internet: – 2 Sp./Packung

TESTCENTER Tech. unmöglich / Unzumutbar / Akzeptabel / Optimal
Prozessor in Megahertz: 500 1.000 2.000
Arbeitsspeicher: 64 MB 128 MB 256 MB 512 MB
Grafik-Chip-Klassen: Low-Cost Standard High-End Luxus

PRO & CONTRA
+ Ist in einer Minute installiert ...
+ ... und auch genauso schnell wieder unten
– Spartanische Optik
– Merkwürdige Soundkulisse

GRAFIK	10%
SOUND	4%
STEUERUNG	32%
ATMOSPHÄRE	1%
SPIELDESIGN	5%
MEHRSPIELER	3%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **DIE EM 2000** oder **DAS WEMBLEY-TOR** mochten.

3

PC Games Oktober 2002

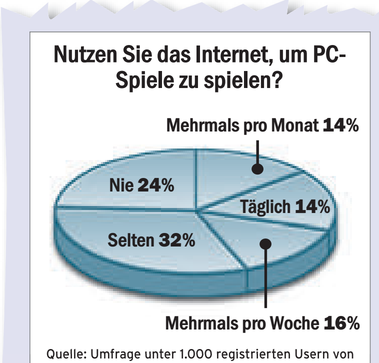
Internet versus LAN

Als Netzwerk-Partys noch richtig in waren!

Denken Sie mal zehn Jahre zurück – sicher haben Sie selber oder einer Ihrer PC-spielenden Freunde oder Bekannten an einer gemeinsamen Verkabelungsaktion teilgenommen, zentnerschwere Monitore durch die Gegend geschleppt, um im kleinen oder größeren Kreise fetzige Mehrspielerpartien zu erleben. Uns war das damals ein Hardware-Special wert, in dem wir Schritt für Schritt erklärten, wie die Sache reibungslos vonstatten geht. Internet-Spielen war seinerzeit noch ein meist teures Hobby.

▶ Eine Leserumfrage vor zehn Jahren zeigte deutlich, dass Spielen im Internet noch nicht massentauglich – weil zu teuer – war.

▼ 768 kBit pro Sekunde galten damals als Highspeed-Verbindung – aus heutiger Sicht fast nicht mehr nachvollziehbar.



Hardware | Spiele-Netzwerk in zehn Schritten

Sie wollten schon immer eine eigene Netzwerkparty veranstalten? Mit unserer Anleitung steht dem jetzt nichts mehr im Wege.

Die LANleitung

„Hat noch jemand Dip da?" Es ist 2:34 Uhr, Colaränder verkleben den Schreibtisch und vier Monitore machen die Nacht zum Tag. Es ist LAN-Party! Vor der Tastatur liegt die letzte Ration Tortilla-Chips für die Nacht, reicht das noch bis zum Sieg? Auf dem Monitor ein buntes Wirrwarr, das alle in seinen Bann zieht. Das Spiel heißt **Warcraft 3**. Der letzte Gegner: unser Freund, der Ork. „Lass deine Greifenreiter ruhig kommen, meine Türme holen die schon vom Himmel!", kräht es aus dem Nebenzimmer. Ein letzter Klick und meine Flug-Staffel greift sein Haupthaus an – von hinten! Das ist der Sieg!

Wenn Sie sich mit Freunden schon einmal auf solche Weise ein Wochenende um die Ohren geschlagen haben, dann werden wir Ihnen auf den nächsten Seiten wohl kaum Neues erzählen können. Haben Sie allerdings bisher nur aus Fernsehberichten oder der Zeitung von LAN-Partys gehört, dann sollten Sie unbedingt weiterlesen, denn hier weihen wir Sie in die Geheimnisse um Spiele-Netzwerke ein. Hier erfahren Sie, was Sie alles benötigen und wie Sie die einzelnen Komponenten einbauen, anschließen und einrichten, um sich letztendlich mit Ihren Freunden im Netzwerk zu messen.

SCHRITT 1:
BNC, ein altes Netzwerk

Es gibt zwei mehr oder weniger günstige Möglichkeiten, ein Heim-Netzwerk aufzubauen. BNC-Netzwerke sind eine sehr umständliche Art, Rechner zu vernetzen. Sie ver-

164 PC Games Oktober 2002



Amüsant: Als Internet-Provider 1&1 vor zehn Jahren mit einer sagenhaft günstigen DSL-Flatrate für 29,90 € pro Monat warb, stürzten sich viele Intensiv-Spieler und Download-Fetischisten auf das attraktive Angebot. Anbieter 1&1 rechnete aber wohl nicht mit einem so hohen Ansturm. Ohne Datenvolumenbegrenzung sollten die Kunden unbeschwert surfen und downloaden können. Doch nur wenige Monate nach Einführung dieses Tarifs erhielten Kunden Schreiben, in denen sich der Anbieter über einen zu hohen Datentransfer beschwerte. Verschiedene Änderungen der Preistarifmodelle führten zu Verwirrung und Ärger bei den Kunden. Zum Glück gestalten sich heutige Flat-Tarife deutlich durchschaubarer und die aktuellen Verbindungsraten rechtfertigen auch schließlich den Begriff Highspeed-Internet.

MEISTERWERKE

AUF EXTENDED-DVD
• Video zum Spiel

Command & Conquer: Generäle

Von: Felix Schütz

Vielleicht kein „richtiges“ C&C, aber trotzdem ein verdammt gutes Strategiespiel.



Mit **Generäle** gelang der **Command & Conquer**-Reihe erfolgreich der Sprung in die dritte Dimension.



TESTURTEIL
C&C Generäle

ENTWICKLER EA Pacific
ANBIETER Electronic Arts
PREIS Ca. € 30,-
TERMIN 19.09.2003
USK Ab 16 Jahren
SPRACHE Deutsch
ZIELGRUPPE Einsteiger, Fortgeschrittene
SCHWIERIGKEITSGRAD Einstellbar: Drei Stufen
MEHRSPIELER Einzel-PC: 1, Internet: 8, Netzwerk: 8, 1 Sp./Packung

85

TESTCENTER
Prozessor in Megahertz: 500 – 1.500 – 2.000
Arbeitsspeicher: 128 MB | 256 MB | 512 MB | 1024 MB
Grafik-Chip-Klassen: Klasse 1 | Klasse 2 | Klasse 3 | Klasse 4

PRO & CONTRA
+ Geniale, effektreiche 3D-Grafik
+ Drei unterschiedliche Fraktionen
+ Sehr taktischer Mehrspielermodus
− Unglaubwürdiges Szenario
− Wenig Innovationen

GRAFIK	92%
SOUND	90%
STEUERUNG	90%
ATMOSPHÄRE	66%
SPIELDESIGN	84%
MEHRSPIELER	94%

So werteten wir damals: Unser Nachtest der deutschen Version **C&C: Generäle** in der PC Games 10/2003.

Was heute zum Genre-Klassiker herangewachsen ist, begann 2003 mit einer schweren Geburt. **Command & Conquer: Generäle** stieß bei Strategie-Fans nämlich erst mal auf wenig Gegenliebe, ganz einfach weil's anders war als frühere **C&C**-Titel. Tiberium, NOD, GDI oder ein paar Videos mit Glatzenschurke Kane – alles Fehlanzeige in **Generäle**, das stattdessen auf ein ungewohntes, realitätsnahes Kriegsszenario setzt.

Drei Parteien machen sich in **Generäle** gegenseitig das Leben schwer: die Westliche Allianz, der Asiatische Pakt und die Internationale Befreiungsgruppe, im Spiel IBG genannt. Oder vereinfacht formuliert: Amerikaner gegen Chinesen gegen Terroristen.

Deutsche hatten es anfangs schwer, das Strategiespiel im Laden zu finden, denn hierzulande wurde es kurz nach dem Release indiziert. Jugendschützer der BpjM warfen dem Titel Kriegsverherrlichung vor, gerade vor dem Hintergrund des damals aktuellen Irak-Konflikts. Einige Monate später veröffentlichte EA das Spiel darum ein zweites Mal in einer gekürzten Version unter dem heute gültigen Namen **Command & Conquer: Generäle**. Bis auf eine Mission, die komplett entfernt wurde, waren die Schnitte in dieser Fassung aber nur kosmetischer Natur: Zivilisten flogen ersatzlos raus, Orte und Einheiten erhielten neue Bezeichnungen und Soldaten wurden durch Cyborgs ersetzt, ähnlich wie im ersten **C&C**. Trotz dieser Zensur war **Generäle** auch in Deutschland ein Erfolg: Da das Spiel keine nennenswerte Story erzählt, war es den meisten Spielern wohl schlichtweg egal, wer sich da wo in die Luft jagt.

Generäle bricht mit einigen C&C-Traditionen. Einen Bauhof gibt's beispielsweise nicht, stattdessen muss man Arbeiter für den Basisbau nut-



Die Kampagne bot zwar ein paar nett gemachte Ingame-Sequenzen, aber leider keinerlei Story.



Ungewöhnlich für **C&C**: Gebäude werden in **Generäle** mittels Arbeiter-Einheiten errichtet, ähnlich wie in **Starcraft**.



◀ Toller Detailgrad: Die Fahrer der Jeeps sind deutlich zu erkennen. Bei Explosionen werden die Männchen sogar sichtbar aus dem Gefährt hinaus- und durch die Gegend geschleudert.

▼ Auch wenn das Spiel dank Gentool-Mod Breitbildauflösungen (hier: 1.920 x 1.080 Pixel) unterstützt, erscheint das etwas umständliche Interface auf modernen 16:9-Monitoren leicht gestreckt und verzerrt – denn das wurde lediglich für 4:3-Auflösungen entworfen.

zen, etwa die Bagger der Westlichen Allianz. Mauern und Zäune darf man nicht mehr selbst errichten. Und auch das Ressourensystem hat nichts mehr mit Tiberium oder Erz zu tun – in **Generäle** muss man Sammlereinheiten nur noch zu Rohstoff-Depots schicken, die ihre Waren dann automatisch zu einem Lager fahren. Die IBG nutzt dazu kleine Männlein, die mühsam zu Fuß marschieren, während die Allianz teure, aber mobile Transporthubschrauber verwendet. Zudem hat jede Partei eine Möglichkeit, auch ohne die knappen Depots Geld zu verdienen – die Asiaten nutzen dazu etwa Hacker-Einheiten, die überall ihre Notebooks aufklappen können, um so in den Weiten des Internets illegal Credits zu beschaffen.

Überhaupt spielen sich die drei Fraktionen sehr unterschiedlich. Wo die Westliche Allianz auf eine starke Luftwaffe und die Asiaten auf massenhaft Panzer setzen, muss die IBG mit subtileren Tricks vorgehen. Die gerissene Terroristen-Partei hat beispielweise keine Flugzeuge, kann dafür aber Tunnel bauen, durch die getarnte Fußsoldaten blitzschnell durchmarschieren können. So lassen sich fiese Hinterhalte legen und Guerillataktiken anwenden.

Für viele Einheiten darf man außerdem richtig coole Upgrades freischalten. Für Panzer der Westlichen Allianz kann man beispielweise fliegende Drohnen kaufen, die Gegner beschießen und zwischendurch die eigenen Tanks heilen. Dank solcher toller Verbesserungen hat man in **Generäle** stets das Gefühl, eine richtig mächtige, bis an die Zähne bewaffnete Armee in die Schlacht zu führen. Die schiere Kraft dieser Einheiten wird auch durch die tollen Waffeneffekte überzeugend rübergebracht: Bei **Generäle** fliegt einfach ständig irgendwas in die Luft und es ist diese wuchtige Inszenierung, die das Spiel zum actionreichsten aller **C&C**-Spiele macht – ohne dabei taktische Tiefe zu opfern.

DIE ULTIMATE COLLECTION



Die bislang umfangreichste C&C-Sammlung erscheint als Vorgeschmack auf das kommende Free2Play-C&C.

Die deutsche Fassung der **Command & Conquer Ultimate Collection** enthält 17 **C&C**-Spiele plus einen Beta-Zugang für das kommende Free2Play-**C&C**. Die Fassung ist für ca. 30 Euro über Origin und im Einzelhandel (zum Beispiel Amazon) erhältlich. Alle Spiele wurden für Windows XP, Windows Vista und Windows 7 optimiert, sind aber ansonsten unverändert – es gibt also keine neuen Inhalte oder verbesserte Grafiken. Alle Spiele liegen in den (zum Teil gekürzten) deutschen Fassungen vor. Ärgerlich: Im Unterschied zur deutschen Edition enthält die US-Ausgabe der Ultimate Collection auch eine Soundtrack-CD und einen Kunstdruck – darauf müssen deutsche Käufer also verzichten.

Die Inhalte der Ultimate Collection (Command & Conquer wird nachfolgend C&C abgekürzt):

- C&C: Der Tiberiumkonflikt (1995)
- C&C: Der Ausnahmezustand (1996)
- C&C: Alarmstufe Rot (1996)
- C&C: Alarmstufe Rot – Gegenangriff (1997)
- C&C: Alarmstufe Rot – Vergeltungsschlag (1997)
- C&C: Tiberian Sun (1999)
- C&C: Tiberian Sun – Feuersturm 2000)
- C&C: Alarmstufe Rot 2 (2000)
- C&C: Alarmstufe Rot 2 – Yuris Rache (2001)
- C&C: Renegade (2002)
- C&C: Generäle (2003)
- C&C: Generäle – Die Stunde Null (2003)
- C&C 3: Tiberium Wars (2007)
- C&C 3: Kanes Rache (2008)
- C&C: Alarmstufe Rot 3 (2008)
- C&C: Alarmstufe Rot 3 - Der Aufstand (2009)
- C&C 4: Tiberian Twilight (2010)
- Beta-Zugang zum kommenden Free2Play-C&C



Das Rohstoffsystem wurde in **Generäle** etwas vereinfacht – hier müssen Transporter nur Waren von einem Rohstoffdepot ins Lager bringen.



Kein anderes **Command & Conquer** bringt so viele Panzer und Explosionen auf den Bildschirm wie **Generäle**.


Superwaffen – hier der SCUD-Sturm der IBG – sind extrem mächtig und darum nicht bei allen **Generäle**-Spielern beliebt.

LÄUFT DAS HEUTE NOCH?

Wer C&C Generals bereits besitzt und nicht die Ultimate Edition kaufen will, muss ein paar Umwege gehen, um das Spiel auf heutigen PCs lauffähig zu machen.

Es gibt eine offizielle Anleitung von EA, die genau erklärt, wie man **Command & Conquer: Generäle** unter Windows Vista oder Windows 7 in Betrieb nimmt. Die Adresse:
http://www.commandandconquer.com/en/blogs/blog/179
Das Ganze ist nicht schwer – Sie müssen bei der Installation nur ein paar Häkchen im Eigenschaften-Menü setzen und danach eine Text-Datei anlegen, deren Inhalte Sie bequem von oben genannter URL übernehmen. Kopieren, einfügen – fertig!

Da das Spiel keinen automatischen Patcher besitzt, müssen Sie es manuell updaten. Sämtliche Patches (inklusive Add-on **Die Stunde Null** und **Die ersten 10 Jahre**-Edition) finden Sie hier:
ftp://ftp.ea.com/pub/eapacific/generals/generals/DownloadablePatches/

Um das Spiel weiter zu verbessern, nutzen Sie Gentool. Diese Modifikation erlaubt höhere Bildschirmauflösungen (zum Beispiel 1.920 x 1.080 Pixel) und liefert zusätzlich einen Anti-Cheat-Schutz mit. Die Adresse:
http://www.gentool.net/

Obwohl es im Spiel ständig kracht und rumst, muss man trotzdem gut auf seine Truppen Acht geben, denn mit der Zeit steigen die Einheiten im Level auf – das macht sie deutlich stärker und widerstandsfähiger. Zusätzlich verdient auch der Spieler selbst Erfahrungspunkte und steigt so im Rang auf. Dann darf er aus einer Reihe von Bonusfähigkeiten wählen, die weitere Strategien und Spielweisen erlauben: Beispielsweise kann die Westliche Allianz nützliche Luftschläge anfordern, mit denen sich die feindlichen Abwehrstellungen gezielt aufweichen lassen – das ist ideal, wenn man einen größeren Angriff vorbereiten will.

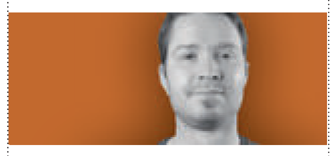
Wenn man den Gegner aber nicht nur bekämpfen, sondern buchstäblich von der Karte fegen will, kommen die Superwaffen zum Einsatz: Chinesen können eine Atomrakete bauen, die Allianz entwickelt eine Partikelkanone und die IBG errichtet eine Abschussbasis für mehrere Scud-Giftgasraketen. Jede dieser Waffen lässt sich alle paar Minuten abfeuern und punktgenau überall auf der Karte einsetzen. Wo die Waffen einschlagen, wächst erst mal kein Gras mehr – darum lohnt es sich, eine Basis möglichst weitläufig zu bauen, sonst bietet man dem Gegner einfach zu viel Angriffsfläche.

Die Sage-Engine, welche bereits in einer frühen Version für Westwoods **Emperor: Schlacht um Dune** zum Einsatz kam, hatte EA Pacific für **Generäle** kräftig aufgemöbelt: Trotz hässlicher Wasserdarstellung und seltsam schunkelnder Bäume gab es im Jahr 2003 kein anderes Strategiespiel, das mehr Details, mehr Effekte, mehr Bombast zu bieten hatte: Scharfe Texturen, zig Partikel, realistische Reifenspuren, schicke Explosionen und sogar Wolkenschatten – mit dieser Optik kann sich das Spiel selbst heute noch sehen lassen, und das will was heißen!

Auch wenn die Kampagne nur lose Missionen aneinanderreihte, keinerlei Story bot und damit viele **C&C**-Fans enttäuschte, konnte **Generäle** trotzdem eine riesige Fangemeinde gewinnen, gerade im Mehrspielerbereich. Mit starker Grafik, coolen Einheiten, massig Action und vielen taktischen Möglichkeiten war das Spiel ein Hit auf vielen LAN-Partys. Selbst heute wird **Generäle** noch häufig im Multiplayer-Modus gespielt.

Trotz seines Erfolgs dauerte es stolze acht Jahre, bis Electronic Arts sich zu einem Nachfolger durchrang: **Command & Conquer: Generals 2** sollte auf der Frostbite 2 Engine basieren, bei Bioware entstehen und eine Kampagne mit starker Story bieten. Im August 2012 gab EA jedoch bekannt, dass das Projekt zu einem Free2Play-Spiel umgewandelt wird, das nun schlicht **Command & Conquer** heißen soll. Ein „echtes" **Generäle 2** ist damit vom Tisch. Und so bleibt den skeptischen Fans nichts anderes übrig, als noch mal den Vorgänger rauszukramen. Der ist zwar schon neun Jährchen alt, hat aber immer noch einiges auf dem Kasten – auch wenn EA ihm erst mal keine direkte Fortsetzung gönnt. ❑

FELIX ERINNERT SICH:



Ich gehörte Anfang 2003 noch zu der Fraktion, die von einem **C&C** vor allem coole Solo-Kampagnen und trashige Videos erwartete. **Generäle** bot beides nicht und war mir daher völlig schnuppe – bis ich's dann endlich selbst spielen konnte. Dann war ich von der irren 3D-Grafik, der taktischen Tiefe und der wuchtigen Action so positiv überrascht, dass für mich lange Zeit keine andere Panzerschlacht mehr infrage kam. Sehr schade, dass EA die Marke bis heute nicht weitergeführt hat!


Gebäude, in denen sich Soldaten stationieren lassen, gehen in **Generäle** sehenswert zu Bruch.


Zwar gibt's keine Marine in **Generäle**, doch dafür spielen die coolen Lufteinheiten eine große Rolle.


Sharkoon
unleash
the dragon in you
DRAKONIA
Gaming Laser Mouse
Entfessle den Drachen in dir – mit der DRAKONIA Gaming-Maus – und nutze ihr gewaltiges Potenzial:
5000 DPI
11750 FPS
150 IPS
Avago 9500 Laser-Sensor
11 programmierbare Tasten
4-Wege-Scrollrad
Weight-Tuning-System
Interner Speicher für Benutzerprofile
VIDEO
Become a Fan on
Facebook
CASES & POWER | STORAGE SOLUTIONS | HEADSETS | GAMING
www.sharkoon.de



GEFORCE GTX 660 & GTX 650
DIE NEUEN PREISTIPPS?

Mit der Geforce GTX 660 (ohne Ti-Endung) und GTX 650 schickt Nvidia neue Grafikkarten in die Preisbereiche knapp über 200 respektive 100 Euro.
Dank moderner 28-Nanometer-Fertigung arbeitet die Geforce GTX 660 in unserem Spieleparcours genauso schnell wie die ältere GTX 570, verbraucht dabei aber nur rund 120 anstelle von 200 Watt – passend dazu arbeiten die Kühldesigns der Hersteller angenehm leise. AMDs Radeon HD 7870 liegt auf einem ähnlichen Watt-Niveau, liefert im Mittel aber fast zehn Prozent höhere Bildraten. Die GTX 650 hingegen platziert sich zwischen der HD 7750 und HD 7770 und eignet sich dank des geringen Stromverbrauchs um 50 Watt beim Spielen auch für Einsteiger- und HTPCs. *(rv)*

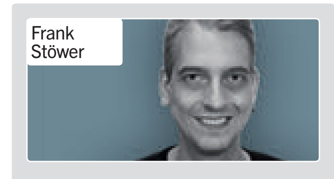
Info: http://www.nvidia.de

Spieletitel	Anno 2070 (DX11)		Battlefield 3 (DX11)		Crysis 2 (DX11)		Metro 2033 (DX11)		TES 5: Skyrim (DX9)	
Grafikkarten (sortiert nach Leistung)/Fps	1.680 x 1.050, 4x AA/ 16:1 AF	1.920 x 1.080, 4x AA/ 16:1 AF	1.680 x 1.050, 4x AA/ 16:1 AF	1.920 x 1.080, 4x AA/ 16:1 AF	1.680 x 1.050, 4x AA/ 16:1 AF	1.920 x 1.080, 4x AA/ 16:1 AF	1.680 x 1.050, 4x AA/ 16:1 AF	1.920 x 1.080, 4x AA/ 16:1 AF	1.680 x 1.050, 4x SSAA/ 16:1 AF	1.920 x 1.080, 4x SSAA/ 16:1 AF
Geforce GTX 660 Ti (2 GB)	41,7	36,4	46,9	41,7	44,1	40,0	30,4	26,4	52,9	46,5
Radeon HD 7870 (2 GB)	43,7	38,3	43,8	39,9	39,2	34,6	31,0	27,5	38,8	34,3
Geforce GTX 660 (2 GB)	34,0	29,7	42,6	38,2	39,4	35,0	29,2	26,1	45,5	40,2
Radeon HD 7850 (1 GB)	32,3	28,2	34,2	30,7	32,3	29,2	26,0	21,8	29,6	26,2
Radeon HD 6870 (1 GB)	26,8	23,5	29,1	25,7	27,6	24,3	15,6	14,8	25,2	22,0
Geforce GTX 460 (1 GB)	18,3	15,7	27,2	24,8	23,3	20,2	18,2	16,1	29,9	26,5
Geforce GTX 650 (1 GB)	14,1	12,4	23,2	20,4	18,3	16,2	14,4	12,8	20,7	18,1

SENNHEISER U320
GUTES HEADSET FÜR SPIELER



Das neue U320 (Preis: ca. € 130,-) kann am PC und Mac, aber auch an Konsolen wie PS3 oder Xbox 360 per USB sowie mitgeliefertem Cinchkabel angeschlossen werden. Für einen sehr guten Tragekomfort sorgt zum einen die Tatsache, dass die Hörmuscheln nicht rutschen und sich die Temperatur unter den Polstern kaum erhöht. Zum anderen setzt der Bügel des Headsets auch nicht in der Mitte der Hörmuscheln an, sondern beginnt an der vorderen Kante, auch das kommt der Ergonomie zugute. In puncto Klangqualität punktet das U320 mit einer Wiedergabe, bei der die Detaillierung und Differenzierung verschiedener Klangereignisse sehr gut gelingt. Daher eignet sich das Gerät auch sehr gut zum Musikhören. *(fs)*



„Warren Spector fordert mehr Entwicklungszeit für die KI in Spielen"

Bei seinem diesjährigen Gamescom-Besuch hielt Warren Spector (**Deus Ex**) ein leidenschaftliches Plädoyer für die künstliche Intelligenz in Spielen. Wenn Programmier-Genies, beispielsweise Epics Tim Sweeney, nur halb so viel Zeit in Render-Techniken stecken und stattdessen gute KI-Gegner programmieren würden, wäre die Spieleindustrie deutlich weiter, meint der Branchenveteran. Laut Spector habe die Industrie kein Technik-, sondern ein Kreativitätsproblem. Wie er in einem Interview zur Zukunft des Gameplays mitteilte, würde er sich wünschen, dass deutlich mehr Entwicklungszeit in die KI fließe. Heute sei es leicht, ein Spiel zu entwickeln, in dem man um sich schieße. Was man aber bisher nicht könne, sei ein realistisches Gespräch in einem Spiel entstehen zu lassen. Gießt man beispielsweise jemandem eine Tasse Kaffee über die Hose, dann springt die betroffene Person auf und ist entweder verärgert oder sie verzeiht dem Verursacher. Laut Spector gäbe es bis dato kein Spiel, in dem man überhaupt eine Tasse umstoßen könne. Daher müsse die Branche weg von starren Filmkulissen und hin zu dynamischen Welten, in denen die Interaktionen mit Gegenständen und Charakteren nicht vorgegeben sind, fordert die Entwicklerlegende.

Fans von Shootern mit neuester Render-Technik gefallen Warren Spectors Worte bestimmt nicht. Ich dagegen gebe dem Mann recht. Was nützt die beste Grafik, wenn das Spielprinzip langweilig oder ausgelutscht ist? Erst der realistische Umgang mit Personen und Objekten bei einem Spiel ermöglicht die so hochgelobte Immersion, also das volle Abtauchen in die virtuelle Welt eines Spiels.

ER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKE

NEUE ROCCAT-EINGABEGERÄTE
Auf der Gamescom 2012 präsentierte Roccat ein Vorserienmodell der ersten mechanischen Tastatur. Das Gerät war mit schwarzen Cherry-Schaltern bestückt, laut Roccat soll es auch andere Schalterarten geben. Geplant sind insgesamt drei Modellvarianten: Die Topversion mit zwei USB-2.0- sowie Audio-Anschlüssen und die günstigere Variante ohne USB- und Sound-Schnittstellen. Ebenfalls auf der GC zu sehen: Die neue Roccat Kone XTD, welche die Kone [+] ersetzt und u. a. mit einem 8.200-Dpi-Sensor, einem neuen Mausrad und einer robusten Touch-Oberfläche ausgestattet ist.
Info: www.roccat.org

GF GTX 660 TI, BALD BILLIGER?
Wie die Webseite http://wccftech.com aus nicht genannter Quelle erfahren haben will, soll der Preis der bereits erschienenen GTX 660 Ti nach unten korrigiert werden. Übertaktete Modelle sollen für 315 US-Dollar, Referenzkarten für 279 US-Dollar zu haben sein.
Info: http://wccftech.com

ALLES ÜBER SMARTPHONES UND TABLETS
Neues Smartphone oder Tablet gefällig? Die neue Ausgabe unseres Partnermagazins Pad & Phone ist ab sofort verfügbar. Dort finden Sie neben allen Infos zum iPhone 5 hilfreiche Guides etwa für optimale Fotos und Tipps (unter anderem zum Galaxy S3 und zum Nexus 7), Vergleichstests zu Smartphones und Tablets sowie die besten Spiele auf acht Seiten.
Info: www.pcgh.de/go/padandphone



Anzeige

Leser für uns – Prämie für Sie!

Jetzt: Freund werben oder sich selbst werben lassen und eine tolle Prämie kassieren!



CALL OF DUTY: BLACK OPS 2 (PC)



HITMAN ABSOLUTION (PC)

amazon.de

Geschenkgutschein

Betrag: € 30,-

30 EURO AMAZON.DE GUTSCHEIN



FAR CRY 3 (PC)

ASSASSIN'S CREED 3 (PC)

IHRE ABO-VORTEILE:





- DICKE PRÄMIE
- PREISVORTEIL 4,5 %
- KOSTENLOSE ZUSTELLUNG BEQUEM PER POST
- PÜNKTLICH UND AKTUELL
- KEINE AUSGABE VERPASSEN

Diese und weitere tolle Angebote für PC Games finden Sie auf:

http://shop.pcgames.de/



Windows 8 ist bereit, den Endkunden ab Oktober 2012 serviert zu werden. Mit im Paket: viele neue Features, unter anderem die Metro-Benutzeroberfläche.

Windows 8 – lohnt sich der Umstieg?

Von: Reinhard Staudacher/ Markus Horn/Marco Albert

Windows 8 liegt im Presswerk soll im Oktober 2012 veröffentlicht werden. Wir zeigen ihnen die neuen Features und machen den Spiele-Check.

Microsoft hat die Arbeit an Windows 8 abgeschlossen und präsentiert das fertige Betriebssystem als Windows 8 RTM nochmals allen Abonnenten des Microsoft Developer Networks (kurz MSDN), bevor es im Oktober im Laden erhältlich sein wird. Der Branchenprimus aus Redmond geht die mit der Developer Preview eingeschlagene Richtung konsequent weiter: Windows 8 wird so erscheinen, wie es Microsoft im September 2011 erstmals der Öffentlichkeit zugänglich machte, nämlich mit Metro – inzwischen vorläufig in Modern UI umbenannt – als Standardoberfläche. Das anfangs vermutete Vorhandensein von Optionen zum Deaktivieren der neuartigen GUI stellte sich als Ente heraus. Microsoft präsentierte sein Betriebssystem bisher in drei Vorabversionen, die aktuelle RTM entspricht im Feature-Umfang dem finalen Windows. Mit der fertigen Version wollte sich Microsoft eigentlich einen kleinen Spaß erlauben und sie mit der Build-Nummer 8888 unters Volk bringen. Da es bei der Anwendung einiger interner Tools Probleme gab, musste die Build-Nummer auf 9200 angehoben werden, was Microsoft sogar zwingt, die ersten Windows-9-Builds anders zu nummerieren.

RELEASE-DATUM UND KOSTEN

Da inzwischen der Veröffentlichungstermin näher gerückt ist, nahm auch die Anzahl an konkreten Daten rund um Windows 8 zu. So bestätigte Microsoft den schon lange vermuteten Release-Termin im Oktober und nannte auch gleich das genaue Datum: Windows 8 wird ab dem 26.10. erhältlich sein.

Dabei wird das Modern-UI-Windows sogar überraschend günstig sein: Wenn Sie jetzt einen Rechner mit vorinstalliertem Windows 7 kaufen, kostet Sie das freiwillige Upgrade auf Windows 8 Pro nur rund 15 Euro. Upgradeberechtigt sind dabei alle vorinstallierten Versionen von Windows 7 außer der Starter-Edition, die eigentlich nur auf Netbooks zu finden ist. Das Angebot endet am 31. Januar 2013. Wenn Sie nur das Betriebssystem, nicht

aber den Rechner austauschen wollen, bietet Microsoft – ebenfalls bis zum 31. Januar – eine vergünstigte Upgrade-Version von Windows 8 Pro an. Mit dieser ist ein Umstieg auf das neue Windows schon für gut 40 Euro möglich.

VERSIONS-WIRRWARR, ADE

Neben diesen Erleichterungen für den Kunden hat Microsoft auch die Versionsanzahl reduziert: Für Endkunden wird Windows 8 nur noch in zwei Versionen – Windows 8 und Windows 8 Pro – erhältlich sein, je in einer 32- und einer 64-Bit-Variante. Bei Windows 7 waren es (Architekturen und Upgradelizenzen, OEM und Retail-Versionen mitberücksichtigt) noch 26 mögliche Windows-Varianten, für die Sie sich als Kaufinteressent entscheiden konnten. Die RT-Version für die ARM-Architektur sowie Windows 8 Enterprise wird hingegen nur an OEMs und/oder Business-Kunden ausgeliefert werden und nicht für Privatkunden verfügbar sein.

Ein weiteres Novum ist der laut Gerüchten bevorstehende Wegfall der Unterscheidung zwischen System-Builder- und Retail-Version. Die beiden Ausgaben unterschieden sich bisher dadurch, dass erstere eigentlich nur für Hersteller von Komplettsystemen gedacht war und ohne Support und hübsche Packung verkauft wurde. Dafür unterbot sie den Preis einer Retail-Version oft um mehrere Hundert Euro; und da Microsoft durch den BGH dazu verpflichtet wurde, die System-Builder-Version auch für Endverbraucher anzubieten, griff jeder informierte PC-Bastler zu dieser preisgünstigen Version. Deswegen verzichtet Microsoft nun angeblich auch auf die Weiterführung von Windows als Retail-Version und will nur noch die günstigere System-Builder-Variante anbieten, die allerdings ohne Support auskommen muss. Einige Beobachter vermuten aufgrund dieser Preispolitik, dass Microsoft versucht, auch Kunden zum Zugreifen zu bewegen, die dem neuen Bedienkonzept kritisch gegenüberstehen, sodass das Betriebssystem schon allein durch den attraktiven Preis eine große Verbreitung erlangt.

ÖFFENTLICHE WAHRNEHMUNG

Dennoch könnte es für das neue Windows so schwer wie noch für kein anderes Betriebssystem aus dem Hause Microsoft werden, da hauptsächlich die IT-interessierte Kundschaft der neuen Touch-Ausrichtung des Betriebssystems auch beim Desktop sehr kritisch gegenübersteht. Selbst einige namhafte Entwickler wie Blizzard oder Valve ließen sich zu Statements mit negativer Einschätzung hinreißen, Valve-Boss Gabe Newell bezeichnete Windows 8 sogar als Katastrophe und nimmt es möglicherweise mit zum Anlass, den Spiele-Katalog von Steam vollständig auf das freie Betriebssystem Linux zu portieren (siehe Extrakasten rechts).

Aber es gibt natürlich auch positive Stimmen zu Windows 8. Intel sieht das Touch-Windows als wichtige Chance für das eigene Unternehmen. Intel versucht schon seit längerer Zeit, auf dem Mobilmarkt Fuß zu fassen, und hofft, dies vor allem über die speziell für Windows 8 entwickelten Atoms der Clover-Trail-Serie sowie die in den Surface verbauten Core-i5-CPUs zu erreichen. Auch ein Analyst des Marktforschungsunternehmens Gartner, das sich ansonsten nicht mit Schelte für Microsoft zurückhielt, äußerte sich zur Abwechslung mal lobend über das neue Windows, zumindest wenn es um die Bedienung der Software auf Touch-Systemen ging. Die Usability mit Maus und Tastatur bemängelte er aber dennoch. Die endgültige Entscheidung über Erfolg und Fehlschlag wird aber allein von der Kundschaft getroffen werden.

HARDWARE MIT UND RUND UM DAS NEUE WINDOWS 8

In den letzten Wochen und Monaten stellte sich immer mehr heraus, dass Microsoft im Herbst nicht nur ein Betriebssystem auf den Markt bringen möchte, sondern auch die Einführung einer Produktfamilie (auch Ökosystem genannt) mit eigenem Tablet und passenden Eingabegeräten plant. Besonders mit der Ankündigung des neuen Surface-Tablets überraschte Microsoft die Fachwelt.

Surface wird es in zwei Varianten geben: Die „kleine“ Ausführung wird mit einem Tegra-SoC von Nvidia ausgestattet sein, die Surface-Pro-Variante wird ein Core i5 aus der Ivy-Bridge-Generation antreiben. Das Tegra-Gerät nutzt Windows RT als Betriebssystem, das Tablet mit Intel-Prozessor hingegen erhält Windows 8 Pro und kann damit auch reguläre Desktop-Programme nutzen. Die Speicherausstattung

GABE NEWELL (VALVE): „WINDOWS 8 IST EINE KATASTROPHE.“

Valve-Mitbegründer und Ex-Microsoft-Angestellter Gabe Newell äußerte auf einer Konferenz unverhohlen seine Meinung über Windows 8.

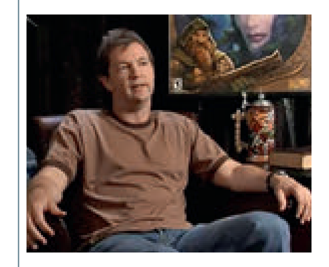


Auf der Entwicklerkonferenz „Casual Connect“ schnitt Gabe Newell in einem Podiumsinterview das Thema Windows 8 an und fand wahrlich keine freundlichen Worte für das Betriebssystem. Dieses sei seiner Meinung nach „eine Katastrophe für jeden im PC-Bereich“. Dass Newell selbst bei drei Windows-Versionen mitarbeitete, macht diese klare Stellungnahme noch brisanter.

Eine direkte Folge von Windows 8 werde es seiner Meinung nach sein, dass die Gewinnmargen vieler Unternehmer zerstört würden und man sich schnellstens eine Lösungsstrategie für diesen Fall zurechtlegen müsse. Newell machte diese Aussage, als über seine Ankündigung diskutiert wurde, sowohl Steam als auch sämtliche auf der Source-Engine basierenden Spiele für Linux umsetzen zu wollen. Seiner Meinung nach verhindere vor allem das Fehlen von Spielen die weitere Verbreitung des freien Betriebssystems Linux.

Newell ging auch auf die von Windows 8 forcierte Touchbedienung ein. Dieser gehöre zwar die Zukunft, allerdings werde die Touch-Ära deutlich kürzer als die Existenzdauer von Maus und Tastatur ausfallen. Durch was genau die Touch-Steuerung ersetzt werden wird, konnte und wollte die Valve-Größe aber nicht sagen. Allerdings schließt er eine Sprachsteuerung für die Zukunft aus.

ROB PARDO (BLIZZARD): WINDOWS 8 IST „NICHT GROSSARTIG“



Rob Pardo, ein hochrangiger Mitarbeiter bei Blizzard Entertainment, gab als Reaktion auf Gabe Newells Statement ebenfalls sein Urteil zu Windows 8 ab.

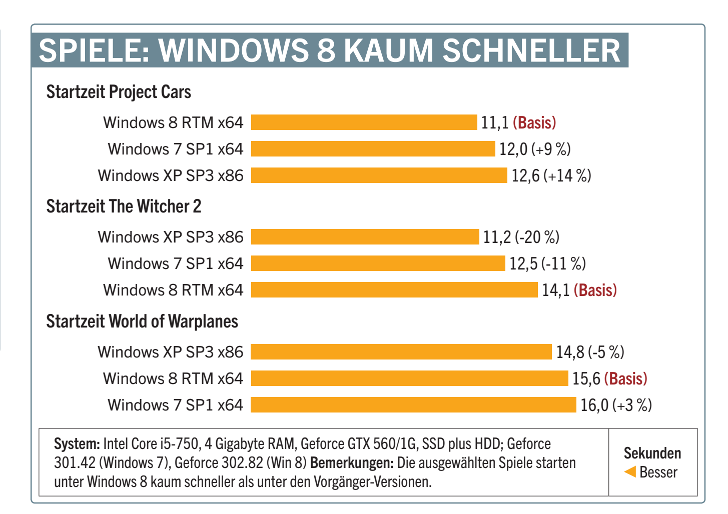
Weniger deutlich als die Reaktion von Newell, aber im Kern dasselbe beinhaltend, fiel das Urteil von Rob Pardo über Windows 8 aus. Während Newell seine Meinung mit Kritik an der mangelhaften Offenheit des neuen Microsoft-Betriebssystems schmückte, blieb Rob Pardo bei seiner kurzen und knappen Äußerung, dass Windows 8 „nicht großartig“ sei.

Pardo veröffentlichte seine Einschätzung zusammen mit einem Lob für das oben genannte Newell-Interview in einem Twitter-Posting.

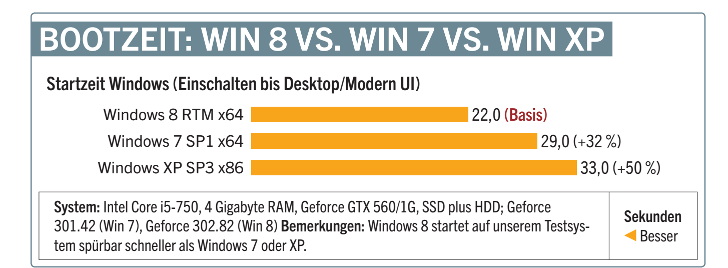


Das Windows Media Center, seit Vista ein fester Bestandteil des Microsoft-Betriebssystems, wird mit Windows 8 deutlich in den Hintergrund gedrängt und um einige Funktionen beschnitten.

SPIELE: WINDOWS 8 KAUM SCHNELLER



BOOTZEIT: WIN 8 VS. WIN 7 VS. WIN XP



ANWENDUNGEN: WINDOWS 7 MEIST SCHNELLER

Startzeit Firefox 14.01 Final

- Windows 7 SP1 x64: 2,2 (-25 %)
- Windows 8 RTM x64: 3,0 (Basis)
- Windows XP SP3 x86: 3,5 (+19 %)

Startzeit Open Office 3.4.0

- Windows 7 SP1 x64: 5,6 (-5 %)
- Windows 8 RTM x64: 5,9 (Basis)
- Windows XP SP3 x86: 6,2 (+6 %)

Startzeit Paint.NET

- Windows 8 RTM x64: 19,8 (Basis)
- Windows 7 SP1 x64: 26,6 (+34 %)
- Windows XP SP3 x86: 29,6 (+49 %)

System: Intel Core i5-750, 4 Gigabyte RAM, Geforce GTX 560/1G, SSD plus HDD; Geforce 301.42 (Win 7), Geforce 302.82 (Windows 8) **Bemerkungen:** Nur mit der Bildbearbeitungs-Software Paint.NET messen wir eine deutlich kürzere Startzeit auf dem Windows-8-System.

Sekunden ◄ Besser

der beiden Tablet-Varianten ist ebenfalls schon bekannt. Surface wird es mit 32 und 64 Gigabyte internem Speicher geben, Surface Pro zusätzlich mit 128 Gigabyte Kapazität.

Der Andrang auf Microsofts Tablet scheint überraschend groß zu sein. Ein schwedischer Online-Shop sah sich beispielsweise genötigt, seinen Kunden das Vorbestellen der Geräte durch das Angeben von eigenen Preiseinschätzungen zu ermöglichen. Betrachtet man diese als halbwegs fundiert, so kann man davon ausgehen, dass Surface im Vergleich zu anderen Tablets kein Schnäppchen sein wird. Die Preise starten umgerechnet bei 790 Euro; die teuerste Ausbaustufe, das Gerät mit Core i5 und 128 Gigabyte internem Speicher, soll etwa 1.700 Euro kosten. Damit der Kunde trotz Vorbestellung nicht zu viel bezahlt, verspricht Webhallen, so der Name des Händlers, die Preise bei Bekanntwerden der offiziellen UVP anzupassen. Selbst wenn man noch eine großzügige Sicherheitsmarge für den Händler einrechnet, muss man davon ausgehen, dass Surface zu den teuersten erhältlichen Tablets gehören wird. Dass die mit Windows RT ausgestatteten Geräte gleich mit Office 2013 ausgeliefert werden, entschädigt dabei nur begrenzt. Neueren Gerüchten zufolge plant Microsoft aber, die Tegra-Variante von Surface bereits für 200 bis 300 Dollar zu verkaufen. Für diesen Fall haben andere potenzielle OEMs bereits angekündigt, sich aus dem Markt für Windows-8-Tablets zurückzuziehen, da sie die Tablets zu diesem Preis nicht anbieten können oder wollen. Microsoft wäre damit zwar allein auf dem Markt der Windows-8-(ARM-)Tablets, das dürfte im Hinblick auf die Etablierung einer neuen Plattform aber nicht gerade von Vorteil sein.

Im Design passend zu den Surface-Tablets und Windows 8 hat Microsoft die Eingabegeräte Wedge Touch Mouse (ca. 70 Euro) und Wedge Mobile Keyboard (ca. 50 Euro) angekündigt. Vor allem die Maus zeigt sich in einem ungewöhnlichen Keil-Design (Wedge = Keil) und kann Touch-Eingaben verarbeiten (Gestensteuerung). Deutlich konservativer erscheint das Zeigegerät aus der Sculpt-Serie, die Microsoft zusammen mit der Wedge-Reihe vorstellte. Die für ca. 50 Euro erhältliche Sculpt-Maus ist aber ebenfalls in der Lage, Touch-Eingaben umsetzen.

Mit der Rückkehr des Hardwaresounds hat mit der Soundblaster Recon3D auch Creative ein zu Windows 8 passendes Produkt im Portfolio. Erhältlich ist die Soundkarte zwar schon seit Anfang des Jahres, ihre volle Funktionalität wird sie aber erst mit Windows 8 entfalten. Mit kleinen Änderungen im Treiber wird die Recon3D den Sound über Hardware beschleunigen und sowohl Techniken wie EAX als auch Aureal 3D wieder anbieten.

WAS HAT SICH SEIT DER RELEASE PREVIEW GETAN?

An der Optik wurde seit der Release Preview von Windows 8 nur noch wenig verändert. Die meisten Änderungen betreffen dabei den alten Desktop. Dieser hat inzwischen die Aero-Glass-Oberfläche eingebüßt und besitzt nun eine sehr plan wirkende Gestaltung, die sich – ebenso wie die teilweise neu gestalteten Icons – deutlich näher am Design von Modern UI hält. Die meiste Arbeit seit der Release Preview wurde

DIE EDITIONEN IM ÜBERBLICK

	Windows 8	Windows 8 Pro	Windows 8 Enterprise	Windows RT
Preis	Ca. 70 Euro (System-Builder-Version)	Ca. 90 Euro (System-Builder-Version)	Nur als Volumenlizenz	Nur für OEMs
Version	x86 und x64 separat erhältlich	x86 und x64 separat erhältlich	x86 und x64 separat erhältlich	ARM
Upgrade von	Windows 7 Starter, Home Basic, Home Premium	Windows 7 Pro, Ultimate, XP, Vista sowie Windows 7 Starter, Home Basic und Home Premium	Nicht möglich	Nicht möglich
Media Center	Nein (per Media Pack nachrüstbar)	Ja	Nein (nicht nachrüstbar)	Nein
BitLocker	Nein	Ja	Ja	Nein
Booten von VHDs	Nein	Ja	Ja	Nein
Hyper-V	Nein	Ja	Ja	Nein
Domäne	Nein	Ja	Ja	Nein
Verschlüsselung	Nein	Ja	Ja	Nein
Gruppenrichtlinien	Nein	Ja	Ja	Nein
Remote Desktop	Nein	Ja	Ja	Nein
Windows To Go	Nein	Nein	Ja	Nein

in die Implementierung neuer Funktionen und in eine möglichst flüssig laufende grafische Benutzeroberfläche (GUI) investiert. Für Spieler eher uninteressant ist das neue Druckermodell von Windows 8. Microsoft achtet darauf, möglichst viele Drucker mit möglichst wenig Treibern zu unterstützen. Out of the box sollen unter anderem mittels eines Klassentreibers rund 70 Prozent aller sich im Umlauf befindlichen Drucker betrieben werden können. Eingedampft wurde auch der Umfang der Druckertreiber. In Vista war das Paket noch 768 MiByte groß, für Windows 8 reichen inzwischen 184 MiByte. Dennoch unterstützt Windows 8, gemessen an den absoluten Zahlen der im Einsatz befindlichen Drucker, 10 bis 15 Prozent mehr Geräte, als das noch bei Vista der Fall war. Die Bemühung, den Speicherverbrauch des Treiberpakets und vor allem des Betriebssystems zu reduzieren, ist unter anderem dem Umstand geschuldet, dass Windows 8 auch auf mit wenig Speicherkapazität ausgestatteten Tablets laufen muss.

Bisher hatte der Internet Explorer 10 unter der Metro-Oberfläche das Problem, dass er keine Flash-Videos wiedergeben konnte. Das hängt unter anderem auch mit dem Sicherheitsmodell von Windows 8 zusammen. Durch eine Kooperation mit Adobe erhielt Microsoft Zugang zum Quellcode des Flash-Players, sodass dieser nun in den IE integriert ist und damit das Wiedergeben von Videos ermöglicht, ohne die von Flash bekannten Sicherheitsprobleme mit zu übernehmen. Ähnliches kennt man von Google Chrome. Überhaupt besitzt der IE10 in Hinblick auf API-Zugang einige Vorteile gegenüber Browsern von Drittherstellern, weshalb Windows 8 schon jetzt zum Gegenstand einer Ermittlung der EU-Kommission zu Verstößen gegen das Kartellrecht wurde. Mozilla und andere Browserentwickler beschweren sich bei der EU-Kommission, dass es ohne die exklusiv für den IE10 bereitgestellten Grafikschnittstellen (APIs) unmöglich sei, einen konkurrenzfähigen Browser zu entwickeln. Sowohl Mozilla als auch Google arbeiten bereits an Versionen ihrer Browser, die mit einer speziellen Oberfläche für Metro aufwarten können.

Ein weiterer neuer Punkt auf der Habenseite ist die neue, „File History" genannte Back-up-Funktion. Darüber verfolgt Windows den Zustand einer Datei oder eines Verzeichnisses im Verlauf der Zeit und kann so Änderungen chronologisch korrekt sichtbar machen. Einige wenige Klicks später hat man die passende Version einer Datei oder eines Ordners wiederhergestellt. Eine ähnliche Funktion kennen Sie vielleicht schon von OSX.

In einigen Punkten wartet Windows 8 aber mit weniger Features als seine Vorgänger auf. Dass der Start-Button in Windows 8 nicht vorhanden sein wird, ist bereits seit Längerem bekannt. Jedoch veröffentlichte Microsoft inzwischen auch die Gründe, die die Redmonder zu dieser Design-Entscheidung brachten. Über das Customer Experience Program will Microsoft die Information erhalten haben, dass der übliche Windows-7-User den Knopf angeblich kaum noch benutzen würde; seit Windows 7 würde der Anwender die wichtigsten Programme an der Startleiste anpinnen.

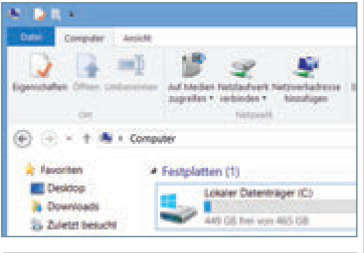
Ab Windows 8 wird es auch nicht mehr möglich sein, das Betriebssystem ohne Key zu installieren. Dafür braucht es nun zumindest einen Promo-Key. Kurz vor Redaktionsschluss verbreiteten sich auch Gerüchte, dass der Windows-Key statt auf einem Sticker am Rechner im BIOS/UEFI hinterlegt werden soll. Damit könnten Windows-Lizenzen von einem Komplettsystem nicht mehr auf einen neuen Rechner übertragen werden.

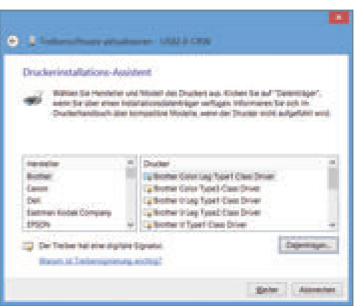
Auch in Sachen Multimedia wird Windows 8 – zumindest die Non-Pro-Variante – abgespeckt. Um Kosten zu sparen, wurde da nämlich auf die für die DVD-Wiedergabe wichtigen Video-Codecs verzichtet. Da im Zeitalter von YouTube kaum noch jemand DVDs auf seinem Rechner abspielt, will sich Microsoft damit Lizenzkosten sparen. Das Windows Media Center, eingeführt mit Windows XP, wird mit Windows 8 in den Hintergrund gerückt. Die für HTPCs interessante Option, das MCE sofort nach Systemstart aufzurufen, wird in Windows 8 nicht mehr funktionieren. Ebenso ist es nicht mehr möglich, das Media Center ständig im Vordergrund zu halten. Des Weiteren wurde im Hardware Certifikation Kit der Support für TV-Karten gestrichen, womit diese jetzt von Microsoft offiziell nicht mehr unterstützt werden. Für Hersteller besagter Geräte wird damit die Entwicklung kompatibler Hardware schwerer. Außerdem

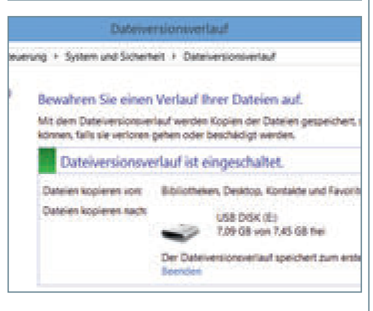
NEUES SEIT DER RELEASE PREVIEW

Seit der Release Preview gab es einige Änderungen in Windows 8. Hier stellen wir Ihnen die wichtigsten Neuigkeiten und Neuerungen vor.

Bereits zur Release Preview hatte Microsoft einige Icons angepasst, Aero sah aber trotz der angekündigten Feature-Streichungen aus wie eh und je. In der aktuellen RTM-Version können Sie das neue und fertige Design von Windows 8 begutachten. Das Betriebssystem wirkt unter der neuen Oberfläche minimalistisch und flach, der Eindruck der sich optisch hervorhebenden Buttons, vor allem in der Titelleiste von Programmen, ist unter Windows 8 so gut wie nicht mehr vorhanden.







Gefeilt wurde auch an der Unterstützung für Drucker. Windows 8 unterstützt out of the box 70 Prozent aller sich im Einsatz befindlichen Drucker. Dabei wurde das Treiberpaket auch noch geschrumpft, um wertvollen Platz für die Nutzung von Windows 8 auf Tablets zu sparen. Eine weitere wichtige Neuerung ist die File History, die externe Datenspeicher verwendet, um einfach zu verwaltende Back-ups für festgelegte Ordner zu erstellen. Den Menüpunkt zur Einrichtung finden Sie in der Systemsteuerung der alten Windows-Oberfläche. Außerdem unterstützt Internet Explorer 10 unter Modern UI (früher Metro) nun die Wiedergabe von Flash, was durch eine Kooperation von Microsoft und Adobe und die daraus resultierende Integration von Flash möglich wurde.

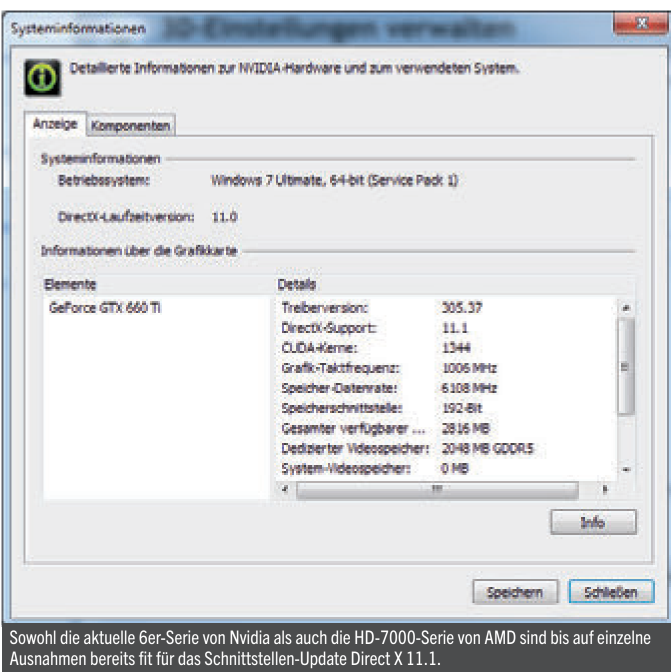




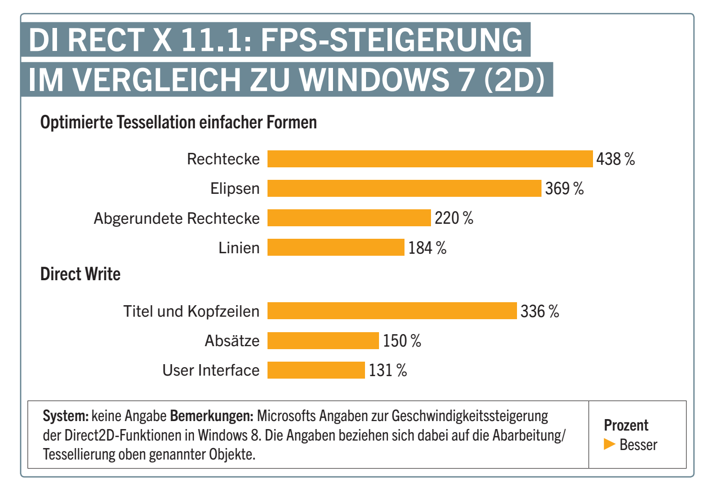
Pünktlich zum Erscheinen von Windows 8 führt Microsoft eine Reihe von Eingabegeräten und eine Tablet-Serie namens Surface ein.



Der Startbildschirm steht stellvertretend für ganz Windows 8: Das Betriebssystem ist größtenteils zweidimensional, weshalb Microsoft besonders die 2D-Beschleunigung verbessert.



Sowohl die aktuelle 6er-Serie von Nvidia als auch die HD-7000-Serie von AMD sind bis auf einzelne Ausnahmen bereits fit für das Schnittstellen-Update Direct X 11.1.



können sie Letztere nicht mehr mit einer Windows-Zertifizierung ausstatten, sodass unbedarfte Kunden von einem Kauf möglicherweise abgeschreckt werden, da sie die Hardware irrtümlicherweise für inkompatibel mit Windows 8 halten.

Gadgets sind seit Windows Vista Begleiter des Microsoft-Betriebssystems. Diese Minianwendungen werden von Windows 8 nun ebenfalls nicht mehr unterstützt. In den bisherigen Vorabversionen von Windows 8 konnten diese noch problemlos unter der alten Desktop-Oberfläche verwendet werden. Vermutlich will Microsoft damit die Entwicklung von Metro-Apps forcieren, deren Kacheln auf dem Startbildschirm einen ähnlichen Zweck erfüllen. Genaue Gründe für die Streichung gab Microsoft bisher nicht bekannt.

DIRECT X 11.1

Das Feature-Set des Minor-Update für Direct X klingt für Spieler bisher relativ unspannend. Große Neuerungen im 3D-Bereich sucht man vergebens, die Grafikschnittstellensammlung wurde für Windows 8 hauptsächlich auf Verbesserung ihres Umgangs mit 2D-Formen getrimmt. Einzig die Implementierung einer treiberunabhängigen Funktion für die 3D-Stereoskopie sticht hier heraus.

DIRECT 2D

Die Verbesserungen von Direct X betreffen vor allem die 2D-Komponente der API-Sammlung. Windows 8 setzt sich zu großen Teilen aus zweidimensionalen Formen zusammen, sodass Microsoft die Gelegenheit genutzt hat, die Performance der API in diesem Bereich deutlich zu verbessern. Die Änderungen verteilen sich dabei vor allem auf zwei Bereiche: Zum einen die schnellere Darstellung von Text und Dokumenten und zum anderen das schnellere Rendern von sogenannten „Primitives“, einfacher geometrischer Formen.

Microsoft nennt dieses Verfahren „Target Independent Rasterization“ – dabei soll der für solche Aufgaben deutlich geeignetere Grafikchip (GPU) die Berechnungen übernehmen und so den Prozessor entlasten. Microsoft verspricht hier Performancegewinne von 151 bis 523 Prozent. Durch Verbesserung der Tessellation von einfachen Formen wurde das Rendern derselbigen um 184 bis 438 Prozent beschleunigt. Da in Zukunft unter Direct 3D alle wichtigen APIs für 3D, 2D, GPGPU und Text zusammengelegt sind und die Schnittstelle entschlackt wurde, wird es auch für Entwickler einfacher sein, Inhalte der oben genannten Kategorien zu mischen, da deren Verabeitung nun unter dem Dach einer einzigen API stattfindet.

Text stellt ebenfalls ein tragendes Designelement von Windows 8 dar. Für Windows 8 wurde die Verarbeitung von Texten über die Schnittstelle DirectWrite um 131 bis 336 Prozent beschleunigt. Neben der schlichten Darstellung und dem Rendern von 2D-Elementen läuft nun auch die Berechnung der Elementeneffekte schneller ab. Effekte wie Übergänge, Perspektivänderungen und Weichzeichner können nun in Echtzeit auf die dargestellten Elemente angewendet werden.

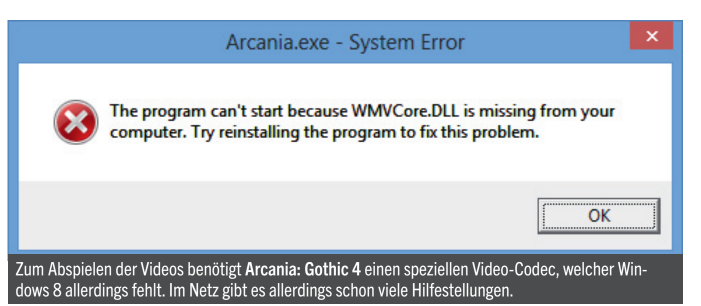
Um ein möglichst flüssig ablaufendes GUI zu gewährleisten, misst Microsoft die Framerate mit einer speziell erfundenen Einheit namens „Glitch Count“. Diese gibt an, wie oft es länger als angepeilt dauerte, einen Frame zu berechnen. Für das GUI strebt Microsoft eine Mindestframerate von 60 Fps und einen Glitch Count von idealerweise null an. Für eine effizientere Ressourcennutzung zeichnet Windows nur noch die Bildschirmbereiche neu, in denen es seit dem vorherigen Frame Änderungen gab.

Eigens für Windows 8 hat sich Microsoft auch mit dem Vektorformat SVG auseinandergesetzt, welches die Redmonder beim Internet Explorer lange Zeit sträflich vernachlässigt haben. SVG hat wie alle Vektorformate den Vorteil, dass damit gespeicherte Bilder vergrößert werden können, ohne dass sie dabei an Schärfe verlieren. Das Zeichnen von Grafiken in diesem Format und Konvertieren in JPEGs sollen deutlich schneller ablaufen. Für JPEG verwendet Windows nun eine SIMD-Dekodierung.

In Hinblick auf die Nutzung von Windows 8 auf Tablets achtete Microsoft auch auf den Stromverbrauch. Dieser soll durch Techniken wie „Tile Based Rendering“ reduziert werden. Dabei wird das Bild in kleine Abschnitte aufgeteilt, die dann parallel unter der Ausführung desselben Kommandos durchgerechnet werden, anstatt dass das Kommando auf den gesamten Bildschirminhalt gleichzeitig angewandt wird. Daneben wurden noch eine Vielzahl an neuen APIs und

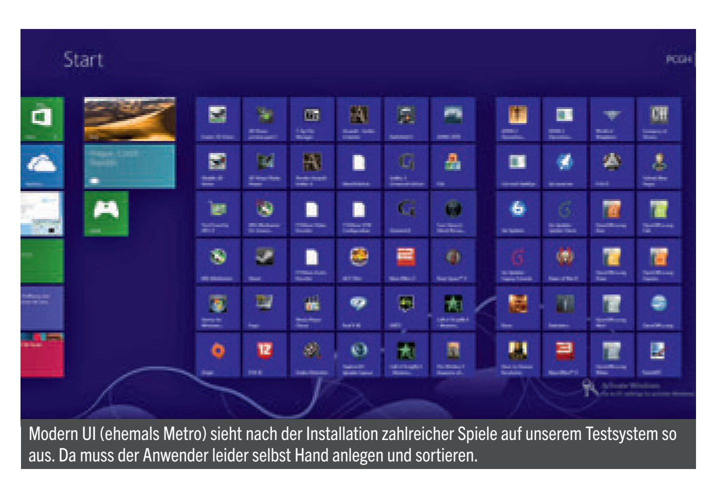
52 SPIELE MIT WINDOWS 8 GETESTET (SYSTEMSETTINGS SIEHE FLIESSTEXT)

Spiel	Version	Kompatibilität Win 8	Bemerkungen	Fps-Rate Win 8	Fps-Rate Win 7	Gewinn/Verlust
Alan Wake	Steam	Ja		35,1	35,3	-0,6 %
Anno 1404	1.2	Ja		39,0	42,0	-7,1 %
Anno 2070	Uplay	Ja		38,0	38,0	0,0 %
Arcania: Gothic 4	1.4	Nein	Fehlermeldung beim Start	-	35,1	-
Assassin's Creed – Brotherhood	Uplay	Ja		74,5	72,6	2,6 %
Batman: Arkham City	Steam	Ja		36,0	34,0	5,9 %
Battlefield 3	Origin	Ja		55,1	54,1	1,8 %
Bioshock 2	1.5	Nein		-	115,1	-
Borderlands	1.0.295	Ja		85,6	88,3	-3,1 %
Call of Duty 4	1.0	Ja	Hoher Fps-Verlust	158,7	183,6	-13,6 %
Call of Duty: Modern Warfare 3	Steam	Ja	Hoher Fps-Verlust	123,6	138,9	-11,0 %
Company of Heroes	1.0099	Ja		158,5	161,9	-2,1 %
Counter-Strike 1.6	Steam	Ja	Frame-Lock bei 100 Fps	100,0	100,0	0,0 %
Counter-Strike: Source	Steam	Ja		421,4	415,6	1,4 %
Crysis	1.2	Ja		36,3	36,3	0,0 %
Crysis 2	1.9	Ja		51,1	52,3	-2,3 %
Darksiders	Steam	Ja		63,8	66,8	-4,5 %
Dawn of War 2	Steam	Nein	Fehlermeldung beim Start	-	96,8	
Dead Space 2	1.0	Ja		97,4	101,9	-4,4 %
Deus Ex HR	Steam	Ja		64,7	64,7	0,0 %
Diablo 3	1.0.3.10485	Ja	Hoher Fps-Verlust	64,9	84,3	-23,0 %
Dirt 2	1.0	Nein	Startet nicht	-	64,6	-
Dirt 3	Steam	Nein	Startet nicht	-	101,3	-
Dragon Age 2	1.0	Ja	Hoher Fps-Gewinn	65,8	57,1	15,2 %
Fallout 3	1.0	Nein	Startet nicht	-	54,3	-
Fallout: New Vegas	Steam	Ja		88,5	91,4	-3,2 %
FIFA 2011	1.0	Ja		220,8	233,4	-5,4 %
FIFA 2012	Origin	Ja		235,3	235,1	0,1 %
Ghost Recon: Future Soldier	Uplay	Ja		16,8	16,8	0,0 %
Gothic 3	1.75.12	Ja		49,1	52,1	-5,8 %
GTA 4	1.0.7.0	Nein	Startet nicht	-	55,1	-
League of Legends	1.00144	Ja	Hoher Fps-Verlust	124,3	136,7	-9,1 %
Left 4 Dead 1	Steam	Ja		160,0	165,0	-3,0 %
Left 4 Dead 2	Steam	Ja		148,0	148,0	0,0 %
Mass Effect 2	1.0	Ja		97,1	99,0	-1,9 %
Mass Effect 3	Origin	Ja		100,5	101,4	-0,9 %
Max Payne 3	Steam	Ja		57,8	59,1	-2,2 %
Metro 2033	Steam	Ja		22,3	22,3	0,0 %
Project Cars	Build 277	Ja		54,6	56,0	-2,5 %
Risen 1	1.0	Ja		47,6	49,1	-3,1 %
Risen 2	Steam	Nein	Startet nicht	-	48,0	-
Skyrim	Steam	Ja		38,2	38,0	0,5 %
Stalker – Shadow of Chernobyl	Steam	Ja		109,9	112,3	-2,1 %
Starcraft 2	1.51	Ja	Hoher Fps-Verlust	57,9	67,0	-13,6 %
SWTOR	1.3.1	Ja		85,7	85,6	0,1 %
Team Fortress 2	Steam	Ja		215,8	211,0	2,3 %
The Witcher 2	3.2	Ja		33,6	33,9	-0,9 %
Total War 2 – Shogun	Steam	Ja		36,0	35,2	2,3 %
Trackmania Nations	2.11.26	Ja		71,1	71,2	-0,1 %
World of Tanks	0.75	Ja	Hoher Fps-Verlust	112,0	125,0	-10,4 %
World of Warcraft	4.34.15595	Ja		47,5	51,2	-7,2 %
World of Warplanes Beta	0.321	Ja		98,3	100,0	-1,7 %

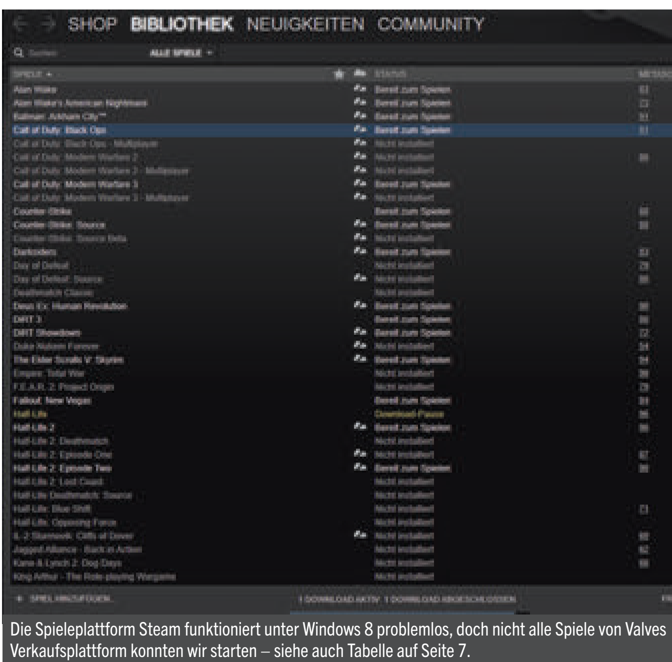


Zum Abspielen der Videos benötigt **Arcania: Gothic 4** einen speziellen Video-Codec, welcher Windows 8 allerdings fehlt. Im Netz gibt es allerdings schon viele Hilfestellungen.

Die Software Fraps dient PC Games zur Anzeige von Bildern pro Sekunde in Spielen, die Darstellung der Fps-Rate funktioniert unter Windows 8 nicht immer.



Modern UI (ehemals Metro) sieht nach der Installation zahlreicher Spiele auf unserem Testsystem so aus. Da muss der Anwender leider selbst Hand anlegen und sortieren.



Die Spieleplattform Steam funktioniert unter Windows 8 problemlos, doch nicht alle Spiele von Valves Verkaufsplattform konnten wir starten – siehe auch Tabelle auf Seite 7.

Flags wie auch simple Hinweise eingebaut, um unnötige Rendervorgänge zu verhindern.

PRAXIS: TESTSYSTEM

Die Praxistests der 52 Spiele haben wir absichtlich nicht auf einem aktuellen High-End-System durchgeführt. Als Testplattform kommt ein Intel Core i5-750 zusammen mit 4 Gigabyte DDR3-RAM auf einem MSI Trinergy (MS-7580, AMI-BIOS Version 1.6; P55-Chipsatz) zum Einsatz. Bei der Grafikkarte handelt es sich um eine Geforce GTX 560 mit 1 GiByte Speicher und Standardtakt. Der Geforce-Treiber unter Windows 7 hat die Versionsnummer 301.42, unter Win8 hingegen 302.82. Windows 7 SP1 und Windows 8 RTM – beides in der 64-Bit-Version – sind auf einer SSD installiert. Die Spiele müssen wir aus Platzgründen auf eine Seagate-HDD mit 750 GByte Kapazität aufspielen. Wir versuchten, die Windows-Versionen und die Spiele auf den jeweilig aktuellen Patch-Stand zu bringen.

PRAXIS: ERFAHRUNGEN

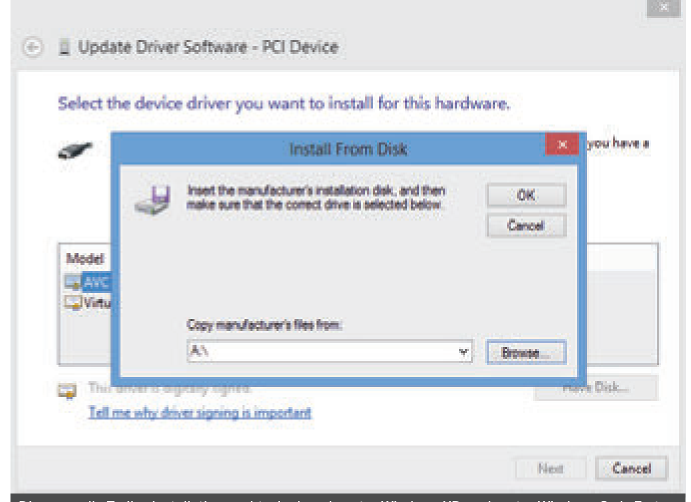
Die Praxistests und Benchmarks der 52 Spiele haben wir unter einheitlichen Bedingungen und ausschließlich mit reproduzierbaren Spielsituationen durchgeführt. Die erzielten Ergebnisse müssen daher nicht den realen Werten eines typischen Spieleszenarios entsprechen, sondern wurden lediglich aus Gründen eines möglichen Vergleiches gewählt. Im Schnitt kann man sagen, dass Windows 8 aus Sicht eines Spielers gute Dienste leistet. Während unserer Leistungstests stürzte das Betriebssystem kein einziges Mal ab und stellte auch für ältere Titel wie **Gothic 3** oder den ersten **Risen**-Teil die geeignete Spielwiese dar. Jedoch wollten einige wenige Titel unter Windows 8 nicht so, wie wir wollten. So konnten wir zwar beispielsweise **Dirt 3** und **Risen 2** einwandfrei über Steam installieren und beim Start des Spiels auch den jeweiligen Prozess im Task-Manager sehen, wenige Sekunden später wurde dieser aber ohne eine Fehlermeldung einfach beendet. Insgesamt verweigerten sieben Spiele ihren Dienst. Auffällig war auch, dass insbesondere Blizzard-Titel unter Windows 7 derzeit noch ein gutes Stück (7,2 bis 23 Prozent) schneller laufen.

Positiv überrascht hat uns lediglich **Dragon Age 2**, das unter der Modern-UI-Haube von Windows 8 15,2 Prozent mehr Fps erzielt. Die überwältigende Mehrheit der durchgeführten Messungen beweist jedoch, dass die Performance von Spielen unter Windows 8 nicht oder nicht spürbar langsamer ist als unter Windows 7. Windows 8 ist damit definitiv für Spiele geeignet. ❑

FAZIT

Windows 8 – lohnt sich der Umstieg?

Bezogen auf die reine Spieleleistung kann sich Windows 8 mit seinem Vorgänger durchaus messen. Die Unterschiede, meist zugunsten von Windows 7, liegen im Schnitt im einstelligen Prozentbereich. Falls Ihnen Metro gefällt, ist Windows 8 definitiv einen Blick wert. Aber auch abseits davon bietet es eine Vielzahl an Neuerungen und Verbesserungen. Über viele Features entscheidet bei Windows 8 jedoch vor allem der persönliche Geschmack und nicht die technische Habenseite.



Die manuelle Treiberinstallation sucht wie damals unter Windows XP auch unter Windows 8 als Erstes auf Laufwerk A nach passender Software.

GAMES.SATURN.DE



BORDERLANDS 2:

Jetzt herunterladen und losspielen!

Erhältlich ab 21.09.

© 2012 Gearbox Software, LLC. All rights reserved. Borderlands, Gearbox Software, and the Gearbox logo are registered trademarks of Gearbox Software, LLC in the U.S. and other countries. All other trademarks are property of their respective owners. All rights reserved.

Dieses und viele weitere Games: Jetzt downloaden unter games.saturn.de



SOO! MUSS TECHNIK

ROSSIS RUMPELKAMMER



IN EIGENER SACHE

Hallo, werte Leser,

nach 20 Jahren ist es an der Zeit, sich zurückzulehnen und über die vergangenen Jahre zu sinnieren. Vieles hat sich seit den Anfängen verändert. Die Röcke wurden länger, die Haare wurden kürzer, aus Raider wurde Twix und aus der Salamipizza für fünf DM wurde die Salamipizza für fünf Euro. Aber es hat sich nicht alles verändert. Ich habe immer noch meinen Job, den ich im Normalfall liebe, und was meine Leser heute bewegt, unterscheidet sich nicht grundsätzlich von den früheren Beweggründen, wie diese kleine, fast schon historische Auswahl zeigt. Ich hoffe, dass ihr genauso viel Spaß beim Lesen des alten Krams habt wie ich.

RR

Rent a Ratz

Ausgabe 01/96

Salve, Rainer,

ein paar Worte zu „Internet und Ratten". Ich bin stark versucht, deine Geschichte ins Reich der Fabeln zu stecken. Da ich aber weiß, dass unser hochgeschätzter Rainer seine hochgeschätzten Leser schließlich niemals anlügen würde, sehe ich in deinen Worten nur die reine Wahrheit. Wenn ich nun meine Eltern davon überzeugen könnte, dass in meinem Zimmer Ratten sind, und dass das Internet da Abhilfe schaffen kann, bekomme ich garantiert auch einen Internetanschluss. Mein Vater schüttelt den Kopf. Na ja, es war einen Versuch wert. Den Kopf demütigst gesenkt:

Daniel Starß

Natürlich habe ich die Wahrheit geschrieben! Ich habe sie zwar etwas verziert, aber das tut nichts zur Sache. Natürlich schüttelt dein Vater jetzt den Kopf – ist er doch der irrigen Auffassung erlegen, keinen diesbezüglichen Handlungsbedarf zu sehen. Natürlich kann hier Abhilfe geschaffen werden. Und zwar von dem soeben von mir gegründeten Rattenverleih „Rent a Ratz". Schnell und diskret kann man sich hier Ratten für solche und ähnliche Fälle leihen. Mein Einführungsangebot: Ein räudiges Rudel randalierender Ratten (26 Stück, mit besonders hässlichen Manieren) gegen die dreimalige Zahlung von nur noch 25 % des monatlichen Taschengeldes des Betroffenen. In schwierigen Fällen sind auch Ratten in Übergröße und/oder mit rot schillernden Augen zu haben. Eine Rücknahme des Artikels kann leider nicht garantiert werden.

Frauenfragen

Ausgabe 03/98

Sehr geehrter Herr Rosshirt,

dies ist ein verzweifelter Hilferuf der Lebensgefährtin eines Computersüchtigen. Es begann alles ganz harmlos mit der Einsteigerdroge „Game Boy". Doch dabei blieb es natürlich nicht. Irgendwann musste natürlich ein Computer angeschafft werden, angeblich um damit zu „arbeiten", also Papierkram erledigen usw. In meiner damaligen Naivität und Unwissenheit ob der Gefahren eines solchen Gerätes schenkte ich ihm auch noch einen Drucker, welcher allerdings die meiste Zeit des Jahres (ca. 364 Tage im Jahr) unbenutzt bleibt, da man ihn für Spiele nicht braucht. Als ich die Abhängigkeit meines Freundes bemerkte, war es schon zu spät. Er war dem PC schon hörig. Heute verbringt er mehr Zeit mit Lara Croft als mit mir. Glauben Sie nicht, ich hätte etwas unversucht gelassen, um ihn von seiner Sucht abzubringen. Auch Diskussionen und hysterische Anfälle brachten nichts, da ihn der PC schon so in seinen Bann zieht, dass er seine Umwelt nicht mehr registriert. Als ich mich verführerisch auf seinem Schreibtisch räkelte, bemerkte er es auch nur, weil ich mich versehentlich und leidenschaftlich auf seiner Tastatur abstützte, wodurch dann das Spiel hängen blieb (oder so). Nun meine Frage: wie bringe ich dieses Biest (den PC) zur Strecke, ohne dass es nach Mord aussieht? Ein gezielter Axtschlag wäre zu auffällig, oder? Könnte man nicht Salzsäure in die Tastatur träufeln? Für brauchbare Tipps wäre ich dankbar. Vielleicht können Sie mir auch Kontaktadressen von Selbsthilfegruppen für Computerwitwen zusenden?

Hoffnungsvoll verbleibend: A.L.

PS: Ich hoffe, Ihre PC-gewohnten Augen sind meiner Handschrift gewachsen.

Was dem einen sein Ulmer Monster, ist dem anderen sein Kölner Gnom. Ich will damit andeuten, dass es eben immer wieder zu Konflikten der verschiedenen Interessen kommen kann. Obwohl ich mich nicht als unrasierter Ableger von Erika Berger sehe, will ich dennoch kurz auf Ihren Brief eingehen. Offenbar scheint Ihr Partner mehr den Adrenalinschüben diverser Spiele gewogen als den hormonellen. Zu Gewaltmitteln Zuflucht zu



Unsere Leser sind gut aussehend.

PC-Games-Leser zeigen auch im Urlaub Stil.

Unsere Leser lesen gerne an ungewöhnlichen Orten.


Unsere Leser wirken manchmal etwas affig.



Unsere Leser haben Sinn für schöne Panoramen.

nehmen, wird hier garantiert nicht den gewünschten Erfolg bringen, da Ihr Freund sonst seinen geliebten Blechkumpel in der Rolle eines Märtyrers sehen wird. Zudem kann es sich geradezu ruinös auf das Haushaltsgeld-Budget auswirken, da garantiert Ersatz angeschafft wird (für den PC – nicht für Sie … hoffe ich zumindest). PC Games, das Magazin für alle Lebenslagen, hat aber auch für Sie einen Rat. Kaufen Sie sich selbst einen Rechenknecht und sorgen Sie für einen Internetzugang. Ihr Partner wird natürlich nicht hintanstehen wollen und sich ebenfalls ins Web begeben. Und genau das ist der Lösungsweg! Auf unserer Homepage (www.pcgames.de) finden Sie einen wunderbaren Chat – und schon können Sie sich wieder mit Ihrem Partner unterhalten. Per E-Mail können Sie ihm nun auch gelegentlich ein Bild schicken, damit er Sie in Erinnerung behält. Sollte er sich darauf einlassen, kann ich Ihnen nur noch raten, in der Auswahl Ihrer Partner sorgfältiger zu sein. Bewerbungsunterlagen werden weitergeleitet. Die nun üblicherweise folgenden Beschimpfungen meiner Person bitte an die gewohnte Adresse.

Verbesserung



Sehr geehrter Herr Rosshirt,

wie wäre es, wenn die PC Games Kreuzworträtsel erstellt und druckt? Mit einem kreativen Gedanken und viel Fantasie sollte doch so etwas möglich sein, oder? Die Fragen könnten sich dann rund um das Wissensgebiet von Spielen, Hardware und Software drehen. Kleine Preise, wie alte Spiele, könnten als Gewinnpreise gelten. Vielleicht könnte man ja auch einen Jahreswettbewerb machen. Da sehr viele Ihrer Leser auch sehr gerne Kreuzworträtsel lösen, würde das Ihrer Auflage bestimmt gut tun.

Mit freundlichen Grüßen:
Karl Steinmüller

Die Zeit war reif für Ihren Verbesserungsvorschlag! Ich wollte ja schon einmal der PC Games einen Schokoriegel beifügen – stieß jedoch, aus mit völlig unverständlichen Gründen, bei der Geschäftsleitung auf eisiges Schweigen. Gerade kreative Köpfe wie Sie und ich sind es doch, die in schweren Zeiten den Absatz in schwindelerregende Höhen treiben könnten. Es gibt 1,4 Millionen Hundebesitzer in der BRD, die nur darauf warten, eine PC Games mit beigelegtem Kauknochen für ihren Liebling geliefert zu bekommen. Hobbyelektroniker freuen sich über eine kleine Rolle Lötzinn. Kleingärtner würden unser Magazin in Scharen kaufen, wenn wir zusätzlich noch ein paar Marienkäferlarven zur Bekämpfung von Blattläusen beilegten. Die computerspielende Mutter schwört auf uns wegen der mitgelieferten Babyrassel, die ihr einen ungestörten Genuss unserer Zeitschrift verspricht. Im Sommer garantiert uns ein kleines Päckchen Sonnencreme reißenden Absatz im Schwimmbad, Taucher wollen eine wasserfeste PC Games. Ein konsequentes Auswerten Ihrer und meiner Ideen würde unserem Magazin Verkaufszahlen bescheren, die nur noch von der Bibel übertroffen würden. Nur eine Sache bereitet mir immer noch Kopfschmerzen: Es gibt so viele Katzenbesitzer, aber der Versuch, für diese überaus verbreitete Käufergruppe eine Maus beizulegen, scheiterte jedes Mal bereits im Ansatz. Vielleicht finden wir ja zusammen eine Lösung.

Szenen aus der Redaktion

Ausgabe
05/99

ich fasse mich kurz, weil ich eigentlich nur eine einzige Frage habe. Wann wird den C&C III nun erscheinen? Immer wieder hört man von einem anderen Termin. Welcher stimmt nun?

Viele Grüße: Tim

Rosshirt: „Der Tim will wissen, wann der dritte Teil von **Command & Conquer** nun wirklich erscheint. Wer kann sachdienliche Hinweise geben?"
Melzer: **macht Rauchringe**
Weidhase: „Mit gekochten Spaghetti Mikado zu spielen wäre einfacher."
Borovskis: „Kennst du Herrn Godot?"
Rosshirt: **guckt verwirrt**
Maueröder: „Arbeitet der bei Westwood?"
Weidhase: „Ich hätte zwei Lottozahlen, die in drei Wochen gezogen werden!"
Melzer: **blättert in der Speisekarte des Chinesen von nebenan** „Ich habe leider auch keine Unterlagen dazu."
Weidhase: **grinst**
Rosshirt: „He … ich frag' hier ganz ernsthaft."
Maueröder: „In der letzten, offiziellen Pressemitteilung war vom Juni die Rede."
Wagner: **kichert**



Unsere Leser haben merkwürdige Haustiere.

Unsere Leser lieben uns.

Unsere Leser haben oft einen Sammeltrieb.


Unsere Leser sind anmutig.
Unsere Leser lieben uns wirklich.
Unsere Leser sind bisweilen ein wenig konservativ.

Rosshirt: „Und? Ist der Termin realistisch?“
Wagner: **lacht laut**
Rosshirt: **guckt fragend zu Wagner**
Wagner: **wischt sich eine Träne aus dem Auge** „Sie wollen es nur noch mal eben für den Pentium III optimieren. Das kann noch etwas dauern.“
Rosshirt: „Wie lange ist „etwas“?“
Wagner: **macht eine nichtssagende Handbewegung**
Maueröder: „Ich hab’ zu tun, kannst du nicht versuchen, es selbst herauszufinden?“
Rosshirt: **starrt in den Kaffeesatz** „Versuch’ ich ja, aber ich seh nix.“
Maueröder: „Mein lieber Kollege – ich dachte hierbei eigentlich mehr an seriöse, konventionelle, journalistische Recherchen.“
Rosshirt: „Das sagst du so leicht dahin. Sie halten sich diesbezüglich doch sehr bedeckt.“
Mauröder: „Das wirst du doch wohl auf die Reihe bekommen.“
Rosshirt: **greift zum Telefonhörer und wählt eine Nummer** „Guten Tag, Rosshirt. Ich hätte bei Ihnen gerne etwas bestellt. Eine Kristallkugel. Ja, das Modell „Widescreen extraklar“. Und noch einen Satz Tarotkarten. Ja, die übliche Adresse. Ja, es eilt wieder einmal.“
Rosshirt: „Lieber Tim. Einen genauen Termin zum Erscheinungsdatum von C&C III zu nennen, gestaltet sich momentan sehr schwierig. Auf Juni kann ich dir leider wenig Hoffnung machen. Vermutlich wird das Spiel erst im Dezember erscheinen. Nein, woher ich diese Information habe, kann ich dir leider nicht sagen.“

Hilferuf



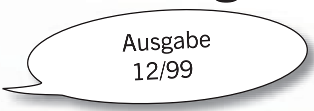
Hallo Rainer

Ich hätte eine kleine Herausforderung für dich: Sie ist 1,67 m groß, 32 Jahre alt und nennt sich Ehefrau! Mit deinem Nashorn-Tipp kommt man da nicht weiter, das führt lediglich zu enormen Diskussionen, ob man ganz sauber im Kopf ist und ob das vom ständigen Vor-dem-Computer-Hocken kommt. Wie bringt man diese Frau jetzt dazu, dass man in Ruhe seiner zweitliebsten Beschäftigung nachgehen kann, ohne gleich eine der oben genannten Diskussionen auszulösen? Hast du schon mal versucht, einen neuen Half-Life-Modus zu spielen, während die Frau hinter einem steht und einen ständig dazu auffordert, sie anzuschauen, wenn sie mit dir redet? Ganz davon abgesehen, wie rechtfertigt man die neusten Computer-Errungenschaften: Da ist man ganz begeistert vom EAX-Surround-Sound und sie „freut“ sich nur darüber: „Toll, was heißt das, dass du nicht mehr die Kopfhörer benutzen kannst, muss ich das jetzt etwa immer mithören?“ Oder man schwebt im siebten 3D-Himmel aufgrund der neuen TNT2 Ultra und wird nur gefragt: „Wo ist da jetzt der Unterschied? Ich sehe nichts, außer dass du jetzt 400 Mark weniger hast!“ Ich sehe deinen hoffentlich Erlösung bringenden Tipps entgegen (denn ich denke, wenn ich sie einsperre, muss ich sie auch noch füttern).

In sehnsüchtiger Erwartung: Carsten

Da sprichst du ein Problem an, dessen Lösung zu den schwersten zählt. Eines vorweg: Das Wegsperren (bei oberflächlicher Betrachtung ein verlockender Gedanke) bringt nichts, weil du so noch mehr Geschrei hast (es sei denn, du baust eine schalldichte Zelle) und das Klima eurer Beziehung leiden könnte. Zudem wirst du in diesem Fall zumindest für die Fütterung die Zelle öffnen müssen, was ich dir dann nicht ohne Schutzkleidung, Handschuhe, Helm, Schutzbrille und Ohrenschützer empfehlen würde. Sie einfach nicht zu beachten in der Hoffnung, dass sie bald von selbst aufhört, wird dich zu der Erkenntnis führen, dass es fliegende Untertassen wirklich gibt – sogar von Rosenthal! Auch die heimliche Beseitigung einer Ehefrau empfiehlt sich nicht, da dies juristische Folgen nach sich zieht. Die Mordkommission ist bei der Aufklärung von Verbrechen an Ehepartnern besonders findig, da die meisten Kriminalbeamten auch verheiratet sind und somit bestens über die Motive Bescheid wissen. Du könntest ihr nun natürlich vorflunkern, dass du den ganzen Kram für deine berufliche Weiterbildung brauchst und dass das, was da vielleicht so nach Spiel aussieht, eigentlich ein Austesten deiner hardwaretechnischen Kompetenz ist, was leider nur bei besonders blonden Exemplaren deines Problems funktioniert. Nach meiner Erfahrung ist die teuerste Methode in diesem Fall die beste. Ich rate zu der guten, alten Bestechung. Bring’ ihr dieses komische, bunte Zeug mit, welches man in Blumenläden erhält, mach ihr ein Kompliment über ihre Frisur und hör’ dir eine halbe Stunde ihre Wehwehchen an. Das sollte dir eigentlich mindestens 90 Minuten ungestörte Spielzeit einbringen – etwas mehr, wenn anschließend ihre Lieblingssendung läuft (der schlaue Ehemann legt hier Wert auf geschicktes Timing!). Solltest du noch mehr Zeit herausschinden wollen, animiere sie zu einem gemeinschaftlichen Einkaufsbummel. Nein – nicht in Computerläden, sondern in Läden ihrer Wahl. Zeige dich dabei betont einsichtig, geduldig und – wenn du kannst – freundlich. Danach wird sie dir mindestens so lange ungestörte Zeit am Computer zugestehen, wie deine glühende Kreditkarte zum Abkühlen braucht, was geraume Zeit dauern kann. Ich freue mich jetzt schon auf die begeisterten Zuschriften von Frauenverbänden, die diese Zeilen wahrscheinlich nach sich ziehen werden.

Frauenfragen



Hi Rainer!

Der Grund, warum ich schreibe, ist, dass sich immer mehr Frauen zum Computer bekennen. Natürlich meine ich das im positiven Sinn, aber wo sind diese Frauen? Ganz einfach: Da, wo ich nicht bin. Seit

E-MAIL & POST-ADRESSE

rr@pcgames.de

Anschrift: Rossis Rumpelkammer
Computec Media AG/PC Games
Dr.-Mack-Straße 83
90762 Fürth



Unsere Leser kommen weit herum.



Unsere Leser sind manchmal etwas einsam.

Unsere Leser kennen den nackten Cowboy persönlich.

Jahren schon suche ich nach weiblichen Lebewesen, die auch nur das geringste Interesse am Computer haben. Auch sämtliche (verzweifelten) Anmachversuche („Auf meinem Hub ist noch Platz für dich“ oder „Ich hab' noch einen rj45-Anschluss frei“) wurden nur mit einem „Ferkel“, gefolgt von einer schallenden Ohrfeige, beantwortet. Muss ich denn auf den Computer verzichten bzw. mich einschränken, nur um endlich jemanden zu finden, der verrückt genug ist, die ganze Nacht durchzuspielen und am nächsten Morgen um 5 Uhr in der Früh den Sonnenaufgang mitzuerleben?

Danke, Mathias

So gerne, wie ich Dir weiterhelfen würde – ich kann es leider nicht. Ich bin mir sicher, dass es diese Art Frau geben muss. Zudem ist ihre Existenz ja auch durch seltene – aber immerhin – Schreiben und E-Mails belegt. Ich kann nur zu dem einen Schluss kommen: Sie verstecken sich vor uns! Irgendwo auf dieser Welt gibt es einen Ort, an dem sich alle Frauen befinden, welche Computerspiele schätzen. Sollte eine Neue hinzukommen, wird dieser Ort nur flüsternd von Frauenmund zu Frauenohr weitergegeben. Hier treffen sie sich dann, um (dem Blocksberg vielleicht nicht unähnlich) Rituale abzuhalten, welche sich auf immer unserer Kenntnis entziehen werden. Trifft man eine dieser Frauen an neutraler Stelle, verpflichtet sie ein Schwur, über die bloße Existenz dieses Ortes Stillschweigen zu bewahren. Im Morgengrauen, wenn alle Männer schlafen, schleichen sie sich heimlich dorthin und zocken, was das Zeug hält. Im Alltag leugnen sie es natürlich und heucheln Desinteresse. Dieser geheimnisvolle Ort ist ausgestattet mit den modernsten PCs, Schminkspiegeln und Internetzugang. Natürlich wird dabei die IP tunlichst verborgen, damit kein männliches Wesen den Ort erahnen kann. Indem wir jedoch diesen Plan durchschaut haben, sind wir schon einen Schritt weiter – es sollte von nun an nur noch eine Frage der Zeit sein. So lasst uns denn zusammenhalten, um diesen Ort zu finden, der für uns der heilige Gral, Xanadu und Atlantis zugleich ist. Treffen und Strategiebesprechung an jedem Freitag den 13ten an meiner Tafelrunde.

70178194 70171040 70171041

Über 33% PREISVORTEIL + GRATIS-GESCHENK FREI HAUS!

Mini-Abo, Maxi-Vorteile!

3x PC Games testen + Super-Prämie

- Lieferung frei Haus
- Günstiger als am Kiosk
- Pünktlich und aktuell

PC Games

Bequemer und schneller online abonnieren:
shop.pcgames.de
Dort finden Sie auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von PC Games und weiterer COMPUTEC-Magazine.

shop.pcgames.de oder Coupon ausgefüllt abschicken an: Deutschland: Leserservice Computec, 20080 Hamburg, Deutschland; E-Mail: computec@dpv.de, Tel.: 01805-7005801*, Fax: 01805-8618002* (*14 Cent/Min. aus dem dt. Festnetz, max.42 Cent/Min. aus dem dt. Mobilfunk); Österreich, Schweiz und weitere Länder: E-Mail: computec@dpv.de, Tel: ++49-1805-8610004, Fax: ++49-1805-8618002

☐ Ja, ich möchte das Mini-Abo von PC Games mit DVD 895419 + Gratis-Extra für nur € 11,-!
☐ Ja, ich möchte das Mini-Abo von PC Games Magazin 895418 + Gratis-Extra für nur € 7,90!
☐ Ja, ich möchte das Mini-Abo von PC Games Extended 895420 + Gratis-Extra für nur € 13,90!

Bitte senden Sie mir folgendes Gratis-Extra:
☐ 70171041 oder ☐ 70171040 oder ☐ 70178194

Widerrufsrecht: Die Bestellung kann ich innerhalb der folgenden 14 Tage ohne Begründung beim COMPUTEC-Kunden-Service, 20080 Hamburg, in Textform (z. B. Brief oder E-Mail computec@dpv.de) oder durch Rücksendung der Zeitschrift widerrufen. Zur Fristwahrung genügt die rechtzeitige Absendung.

Adresse des neuen Abonnenten, an den auch die Abo-Rechnung geschickt wird:
(bitte in Druckbuchstaben ausfüllen)

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail (für weitere Informationen)

Gefällt mir PC Games, so muss ich nichts weiter tun. Ich erhalte die DVD-Version jeden Monat frei Haus zum Preis von nur € 63,-/12 Ausgaben (= € 5,25/Ausg.); Ausland: € 75,-/12 Ausgaben; Österreich: € 71,-/12 Ausgaben, die Magazin-Version zum Preis von nur € 41,-/12 Ausgaben (= € 3,42/Ausg.); Ausland: € 53,-/12 Ausgaben; Österreich: € 49,-/12 Ausgaben, die Extended-Version zum Preis von nur € 78,90,-/12 Ausgaben (= € 6,58/Ausg.); Ausland: € 90,90,-/12 Ausgaben; Österreich: € 86,10,-/12 Ausgaben, Preise inkl. MwSt. und Zustellkosten. Versandkosten übernimmt der Verlag. Das Abo kann ich jederzeit kündigen, Geld für schon gezahlte, aber nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück. Gefällt mir PC Games wider Erwarten nicht, so gebe ich dem Aboservice nach Erhalt des zweiten Heftes kurz schriftlich Bescheid. Postkarte oder E-Mail genügt. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund der Bearbeitungszeiten nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

☐ Bequem per Bankeinzug

Kreditinstitut:

Konto-Nr.:

Bankleitzahl:

Kontoinhaber:

☐ Gegen Rechnung

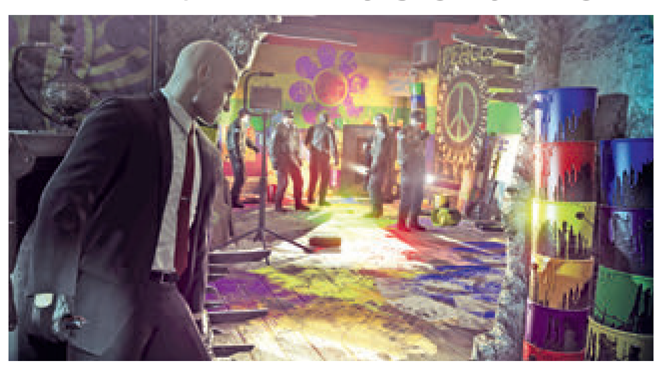
☐ Ich bin damit einverstanden, dass mich COMPUTEC MEDIA AG per Post, Telefon oder E-Mail über weitere interessante Angebote informieren darf.

Datum, Unterschrift des neuen Abonnenten
(bei Minderjährigen gesetzlicher Vertreter)

Im nächsten Heft

❑ Test

Hitman: Absolution



Ein neuer Grafikmotor, mehr Gameplay-Freiheiten und eine höhere Langzeitmotivation: Das sind die Zutaten der neuen Meuchelmörder-Sim von Entwickler IO Interactive. Aber macht **Absolution** auch Spaß?

❑ Test

XCOM: Enemy Unknown | Gelingt Firaxis das beste Strategiespiel-Remake aller Zeiten?



❑ Test

Medal of Honor: Warfighter | Dank Frostbite-2-Grafik und guter Story besser als **Black Ops 2**?



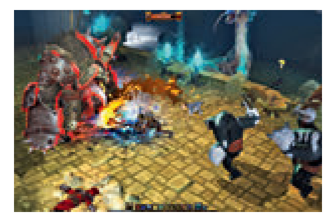
❑ Test

Need for Speed: Most Wanted | Wie gut ist das neue **NfS** der **Burnout**-Macher Criterion.



❑ Test

Torchlight 2 | Kann das RPG von Entwickler-Legende Max Schafer **Diablo 3** das Wasser reichen?



PC Games 11/12 erscheint am 31. Oktober!

Vorab-Infos ab 27. Oktober auf www.pcgames.de!

VOLLVERSION IN DER KOMMENDEN **PC GAMES!**

ARCANIA: GOTHIC 4

Gothic-Feeling pur: **Arcania** bietet unzählige Stunden Rollenspielspaß!



computec MEDIA

Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA INTERNATIONAL AG
Verleger Jürg Marquard

Verlag Computec Media AG
Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth
Telefon: +49 911 2872-100
Telefax: +49 911 2872-200
E-Mail: redaktion@pcgames.de
www.pcgames.de

Vorstand Albrecht Hengstenberg (Vorsitzender), Rainer Rosenbusch

Chefredakteurin Petra Fröhlich
Redaktionsleiter Thorsten Küchler
Stellv. Redaktionsleiter (V.i.S.d.P.) Wolfgang Fischer, verantwortlich für den redaktionellen Inhalt. Adresse siehe Verlagsanschrift
Redaktion (Print) Peter Bathge, Marc Brehme, Robert Horn, Felix Schütz, Viktor Eippert, Stefan Weiß
Mitarbeiter dieser Ausgabe Marco Albert, Uwe Hönig, Markus Horn, Benjamin Kegel, Marco Leibetseder, Heinrich Lenhardt, Sascha Lohmüller, David Mola, Toni Opl, Andrea Reiss, Rainer Rosshirt, Sebastian Stange, Reinhard Staudacher
Trainees Malte Banz, Stefan Ehring, Michael Kister, Julia Klein, Katharina Trautvetter, Christian Walter, Sebastian Zelada
Redaktion (Videos) Dominik Schmitt, Stefanie Schetter
Redaktionsassistenz Yves Nawroth
Redaktion Hardware Daniel Möllendorf, Frank Stöwer
Lektorat Margit Koch-Weiß (Ltg.), Claudia Brose, Birgit Bauer, Esther Marsch, Natalja Schmidt, Ina Hulm
Layout Sebastian Bienert (Ltg.), Philipp Heide, Monika Jäger, Silke Laurig
Bildredaktion Albert Kraus (Ltg.), Tobias Zellerhoff
Titelgestaltung Sebastian Bienert
DVD Jürgen Melzer (Ltg.), Alexander Wadenstorfer, Thomas Dziewiszek, Daniel Kunoth, Michael Schraut, Jasmin Sen

COO Hans Ippisch
Vertrieb, Abonnement Werner Spachmüller (Ltg.), Nikolaus Krier
Marketing Jeanette Haag, Iris Manz
Produktion Martin Closmann (Ltg.), Jörg Gleichmar

www.pcgames.de
Chefredakteur Online Florian Stangl
Redaktion Sebastian Thöing, The-Khoa Nguyen
Entwicklung Markus Wollny (Ltg.), Falk Jeromin, Aykut Arik, René Giering, Tobias Hartlehnert
Webdesign Tony von Biedenfeld

Anzeigen CMS Media Services GmbH, Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth
Anzeigenleiter Gunnar Obermeier, verantwortlich für den Anzeigenteil. Adresse siehe Verlagsanschrift
Anzeigenberatung Print
René Behme Tel. +49 911 2872-152; rene.behme@computec.de
Peter Elstner Tel. +49 911 2872-252; peter.elstner@computec.de
Alto Mair Tel. +49 911 2872-144; alto.mair@computec.de
Bernhard Nusser Tel. +49 911 2872-254; bernhard.nusser@computec.de
Gregor Hansen Tel. +49 221 2716-257; gregor.hansen@computec.de

Anzeigenberatung Online freeXmedia GmbH
Deelbögenkamp 4c, 22297 Hamburg
Tel.: +49 40 51306-650
Fax: +49 40 51306-960
E-Mail: werbung@freexmedia.de
Anzeigendisposition E-Mail: anzeigen@computec.de
Datenübertragung via E-Mail: anzeigen@computec.de

Es gelten die Mediadaten Nr. 25 vom 01.01.2012.

AWA ACTA PC Games wird in den AWA- und ACTA-Studien geführt.
Ermittelte Reichweite: 0,84 Mio. Leser

Abonnement – http://abo.pcgames.de

Die Abwicklung (Rechnungsstellung, Zahlungsabwicklung und Versand) erfolgt über unser Partnerunternehmen DPV Direct GmbH
Post-Adresse:
Leserservice Computec
20080 Hamburg
Deutschland

Ansprechpartner für Reklamationen ist Ihr Computec-Team unter:
Deutschland
E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: 01805-7005801*
Fax: 01805-8618002*
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr, Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr
* (€ 0,14/Min. aus dem dt. Festnetz, max. € 0,42/Min. aus dem dt. Mobilfunk)

Österreich, Schweiz und weitere Länder
E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: +49-1805-8610004
Fax: +49-1805-8618002
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr, Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr

Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: PC Games DVD 63,- EUR, PC Games Extended 78,90 EUR, PC Games Magazin 41,- EUR
Österreich: PC Games DVD 71,- EUR, PC Games Extended 86,10 EUR, PC Games Magazin 49,- EUR
Schweiz und weitere Länder: PC Games DVD 75,- EUR, PC Games Extended 90,90 EUR, PC Games Magazin 53,- EUR

ISSN/Vertriebskennzeichen
PC Games: ZKZ 12782 ISSN 0947-7810



Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V. (IVW). Berlin.

Vertrieb: DPV Network GmbH, Postfach 570 412, 22773 Hamburg, Internet: www.dpv-network.de
Druck: RR Donnelley Europe, ul. Obroncow Modlina 11, 30-733 Krakau, Polen

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Service-Leistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus. Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazins, in dem die Anzeige erschienen ist, inklusive der Ausgabe und der Seitennummer an: CMS Media Services, Annett Heinze, Anschrift s. o.

Einsendungen, Manuskripte und Programme: Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zur Veröffentlichung in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Urheberrecht: Alle in PC Games veröffentlichten Beiträge bzw. Datenträger sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen, ausdrücklichen und schriftlichen Genehmigung des Verlags.



Marquard Media
Deutschsprachige Titel: SFT, WIDESCREEN, PC GAMES, PC GAMES MMORE, PC GAMES HARDWARE, PC ACTION, BUFFED, X3, PLAY 3, GAMES & MORE, GAMES AKTUELL, N-ZONE, XBG GAMES, PLAY BLU
Internationale Zeitschriften:
Polen: COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, HOT, PLAYBOY, CKM, VOYAGE
Ungarn: JOY, SHAPE, ÉVA, IN STYLE, PLAYBOY, CKM

EXTENDED

10/12

The Elder Scrolls IV OBLIVION

EXTENDED 10/12 VOLLVERSION AUF DVD

INHALT

MODS & MAPS

Fleißige Modder versorgen Fans von gut gemachten Spielen bereitwillig (und völlig kostenlos) regelmäßig mit Mods und Levels. Auf den folgenden Seiten stellen wir Ihnen ausgewählte Erweiterungen aus dieser aktiven Community vor.

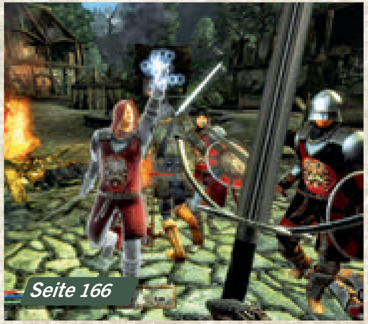

Diese Datei befindet sich nur auf der Extended-DVD.


Diese Datei befindet sich auf der „Ab 16/18-DVD".


Diese Datei müssen Sie herunterladen.

SPECIAL

DIE BESTEN QUEST-MODS



Neben **Nehrim: Am Rande des Schicksals** (Bild) stellen wir weitere fantastische Quest-Mods für **Oblivion** vor.



INHALT

Hilfreiche Tipps rund um Oblivion!

Wie und wo kann man Häuser kaufen? Wie funktioniert das mit der Überredungskunst? Was ist beim Knacken von Schlössern zu beachten und wie wird man Arena-Champion? Das alles und noch viel mehr erfahren Sie hier!

HAUSKAUF

SCHAFFE, SCHAFFE, HÄUSLE KAUFE ...

Ein Haus kaufen! Aber welches? Wer in **Oblivion** nicht immer für seinen wohlverdienten Schlaf zahlen oder in der Wildnis übernachten will, dem kann geholfen werden. Wie wäre es, wenn Sie sich einfach Ihr eigenes Haus zulegen? Für ein wenig Erspartes kann sich jeder den Traum vom Eigenheim erfüllen. Angefangen bei einer Bruchbude in der Kaiserstadt bis hin zur luxuriösen Villa in Skingrad. Den Preis erfahren Sie in den meisten Fällen beim jeweiligen Herrscher der Stadt, der natürlich seine Sprechzeiten hat. Am besten suchen Sie den Regenten um die Mittagszeit in seinem Schloss auf, da sitzt er meist auf seinem Thron und empfängt Besuch. Haben Sie genug Gold gespart, stellt er Ihnen das Objekt der Begierde knapp vor. Der Wert ist hierbei übrigens festgelegt, Sie können nicht feilschen. Auch eine vorherige Besichtigung ist nicht im Preis inbegriffen, Sie kaufen quasi die Katze im Sack. Nur in Anvil stellt Ihnen Velwyn Benirus die Möglichkeit zur Verfügung, das Haus seines alten Herrn vor der Verhandlung in Augenschein zu nehmen. Einen wirklichen Vorteil hat man übrigens nicht vom Hauskauf. Sie bekommen dadurch einzig und allein die Chance, kostengünstig zu übernachten und überschüssigen Ballast aus dem Inventar an einem sicheren Ort zu deponieren. Falls ein Herrscher einmal nicht bereit ist, Ihnen ein Haus zu überlassen, bestechen Sie ihn einfach. Schon nach wenigen Augenblicken ist er umgestimmt. Wenn Sie sich nun für gutes Geld ein Haus zugelegt haben, wollen Sie sich darin natürlich auch wohlfühlen. Diesen Traum machen wiederum nahe gelegene Händler wahr, wo Sie sich mit kompletten Einrichtungspaketen eindecken können. Neben dem Esszimmer- warten unter anderem noch das Schlafzimmer-, Küchen-, Bibliotheks-, Studierzimmer- oder Terrassenpaket auf Sie. Und das ist natürlich nur ein kleiner Auszug aus dem fetten Angebot. Für jeden Raum in Ihrem Haus hat der Händler Ihres Vertrauens ein bestimmtes Paket parat. Sie dürfen bei ihm übrigens ungehemmt draufloskaufen, denn er bietet immer nur das an, was Sie auch wirklich im jeweiligen Haus unterbringen können.

KAISERSTADT

Das günstigste Haus in Cyrodiil ist für 2.000 Goldstücke auf dem Markt und liegt im Hafenviertel außerhalb der Stadt. Wenn Sie das Teil das erste Mal zu Gesicht bekommen, ist Ihnen sofort klar, warum es so wenig kostet: Eine kleine Holzhütte mit nur einem Zimmer erwartet Sie. Um die Bruchbude Ihr Eigen nennen zu dürfen, besuchen Sie Vinicia Melissaeia im Marktviertel. Sie leitet das „Amt für Kaiserlichen Handel“. Wenn Sie das Haus etwas aufhübschen wollen, kaufen Sie bei Sergius Verus, dem Besitzer von „Drei Brüder Handelswaren“, ein paar Möbel.

BRAVIL

Das in der günstigen Preiskategorie angesiedelte Anwesen in Bravil kostet Sie schlappe 4.000 Goldstücke und bietet dementsprechend wenig Luxus. Sie sollten also nicht zu viel erwarten. Das Grundstück befindet sich südlich vom Kanal. Sprechen Sie mit Graf Regulus Terentius, um das Haus zu kaufen. Für die Einrichtung ist in Bravil das Geschäft „Gerechter Handel“ unter der Leitung von Nilawen zuständig.

LEYAWIIN

Um das Haus in Leyawiin kaufen zu können, wenden Sie sich an Graf Marius Caro. Für 7.000 Goldstücke überlässt er Ihnen ein Bauwerk nahe des Stadtkerns. Es ist im typischen Stil der Stadt gehalten und für einen Singlehaushalt vollkommen ausreichend. Um ein wenig Leben in die Bude zu bekommen, wenden Sie sich an Gundalas, dem der Laden „Beste Waren und Garantien“ gehört.

BRUMA

Um das Anwesen in Bruma Ihr Eigen nennen zu dürfen, sprechen Sie mit Gräfin Narina Carvain. Sie ist in Bruma für Immobilien zuständig. Sie finden die Dame wie üblich im Schloss. Das Haus kostet Sie 10.000 Goldstücke und befindet sich im Ortskern, relativ zentral an der großen Kirche gelegen und nur wenige Schritte vom Haupttor entfernt. Es hat zwei Stockwerke und ist ganz im Stil der Stadt gehalten. Für die Einrichtung Ihres Hauses kontaktieren Sie Suurootan von Novarona ganz in der Nähe Ihrer Residenz.

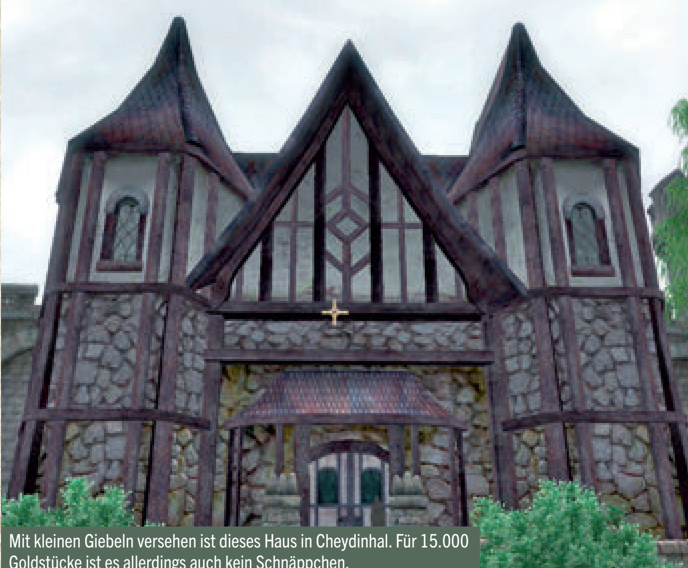
CHEYDINHAL

Das Haus in Cheydinhal übergibt Graf Andel Indarys für 15.000 Goldstücke. Es bietet auf zwei Etagen einen angenehmen Hauch von luxuriöser Atmosphäre. Um den Charme des Baustils nochmals Nachdruck zu verleihen, legen Sie sich die Einrichtung bei Borba gra-Uzgash in „Borbas Kaufladen“ zu.

CHORROL

Das zweite Haus in der Kategorie „Teuer“ befindet sich in Chorrol – Gräfin Arriana Valga vermittelt es. Sie fordert für das Anwesen satte 20.000 Goldstücke, dafür dürfen Sie jedoch mit unverhofftem Luxus und einer ansprechenden Raumaufteilung rechnen. Die passende Einrichtung erhalten Sie bei Seed-Neeus in „Nordwaren und Handel“ am Südtor.


Nur 5.000 Goldstücke soll dieses Prachtstück kosten. Logisch, dass hier was faul ist: Geister suchen die edel anmutende Behausung heim.


Mit kleinen Giebeln versehen ist dieses Haus in Cheydinhal. Für 15.000 Goldstücke ist es allerdings auch kein Schnäppchen.



SKINGRAD

Das Haus in Skingrad verkauft nicht direkt der ansässige Herrscher. Sie sollten sich für diese Angelegenheit an Shum gro-Yarug wenden, den Bediensteten des Regenten. Diesen müssen Sie jedoch zuerst auf Ihre Seite ziehen – am besten machen Sie das mit Bestechungen. Wenn Sie ihn froh gestimmt haben, überlässt er Ihnen die Villa für 25.000 Goldstücke und jagt auch gleich noch den Vorbesitzer Vandorallen Trebatius aus dem Haus. Für die Inneneinrichtung ist in Skingrad Gunder zuständig, den Sie auf der Hauptstraße finden. Wenn Sie Ihre Einrichtung gekauft haben, sollten Sie unbedingt ein Auge auf Gunders angebliche Assistentin Eyja werfen. Sie bietet Ihnen ihre Dienste als Hausmädchen an. Für nur 150 Goldstücke und „ein Dach über dem Kopf" kümmert sie sich um Ihr Haus. Und nicht nur das, wenn Sie einmal durstig oder hungrig sind, kredenzt Sie Ihnen Mahlzeiten und guten Skingrader Met. Sie bezieht übrigens den Keller und geht von nun an fröhlich ein und aus. Als kleinen Bonus lässt sich im Haus noch ein kleiner Schatz finden. Lesen Sie dazu die Notiz, die im oberen Schlafzimmer in einer kleinen Nische versteckt ist, im Westen des Raumes. Das Rätsel lässt sich mittels „Sanduhr" lösen. Um diesen Gegenstand zu finden, begeben Sie sich in den Keller. Schauen Sie sich die Pfeiler genau an, an einem hängen Kräuter. Oberhalb davon sollten Sie die Sanduhr finden. Was nun der Schatz daran ist, finden Sie am besten selbst heraus.

ANVIL

In Anvil bietet Ihnen Velwyn Benirus das Haus seines Großvaters Lorgren Benirus an. Erstaunlicherweise verlangt er lediglich 5.000 Goldstücke für das sehr luxuriös anmutende Anwesen. Die Inneneinrichtung ist allerdings unbedingt zu erneuern. Trotzdem wirkt der Preis auf den ersten Blick fast zu fair. Sie finden Velwyn in der Taverne „Des Grafen Waffen". Wenn Sie den Kauf abgewickelt haben, verlässt Velwyn Hals über Kopf die Stadt und taucht in der Kaiserstadt unter. Warum er das getan hat, sollten Sie bereits in der ersten Nacht im neuen Heim feststellen, denn böse Geister suchen das Anwesen heim. Um den Spuk loszuwerden, müssen Sie unbedingt Velwyn Benirus in der Kaiserstadt finden. Er hat sich ein Zimmer in der Taverne „König und Königin" gemietet. Überreden Sie ihn, wieder mit nach Anvil zu reisen, um den Fluch vom Haus zu nehmen. Nach der Geistervertreibung erfreuen Sie sich an Ihrem günstigen Zuhause, selbst die neue Inneneinrichtung ist hier kostenlos.

SCHLÖSSER KNACKEN

THEORIE

Nicht alle Türen und Kisten stehen dem Spieler von Anfang an offen. Einige sind mit Schlössern versehen. Diese Schutzmechanismen für Türen oder Kisten sind in fünf Qualitätsstufen hergestellt: sehr einfach, einfach, Durchschnitt, schwierig und sehr schwierig. Jede Qualitätsstufe repräsentiert einen zusätzlichen Schlossbolzen, der die Tür oder Kiste verschlossen hält. So hat ein sehr einfaches Schloss nur einen Bolzen, während ein sehr schwieriges gleich fünf hat. Um ein Schloss zu knacken, muss man jeden Bolzen vorsichtig mit einem Dietrich in die Position über dem Schließmechanismus bringen. Hat man übrigens keinen Dietrich im Gepäck, dann geht gar nix. Also, achten Sie immer auf einen entsprechenden Vorrat! Erwerben können Sie die Teile bei jedem Händler, der Diebesgut ankauft, zum Beispiel Ongar in Bruma.

WIE GEHT'S?

Mit der Maus bewegt man den Dietrich nach links oder rechts zu den verschiedenen Bolzeneinschüben. Bewegt man die Maus nach vorn, flutscht der entsprechende Bolzen nach oben. Wie schnell sich der Bolzen wieder absenkt, hängt von der Fertigkeit „Sicherheit" ab. Der Fertigkeitswert ist unten links angezeigt. Stellt man sich dabei allerdings ungeschickt an und verpasst den richtigen Zeitpunkt zum Einrasten, fällt der Bolzen zurück nach unten und bricht den Dietrich dabei ab. War das Timing richtig, rastet der Bolzen ein. Sind alle Bolzen eingerastet, lässt sich der Schlossmechanismus gefahrlos herausnehmen und die Tür beziehungsweise der Behälter damit öffnen. Für arthritische Spieler bietet sich die Automatikfunktion im unteren Bildbereich an. Damit versucht der Computer, anhand von Zufallswerten und der Fertigkeitsstufe das Schloss zu knacken. Wenn Sie das Schloss nicht knacken wollen, klicken Sie einfach auf „OK" am unteren rechten Bildschirmrand.

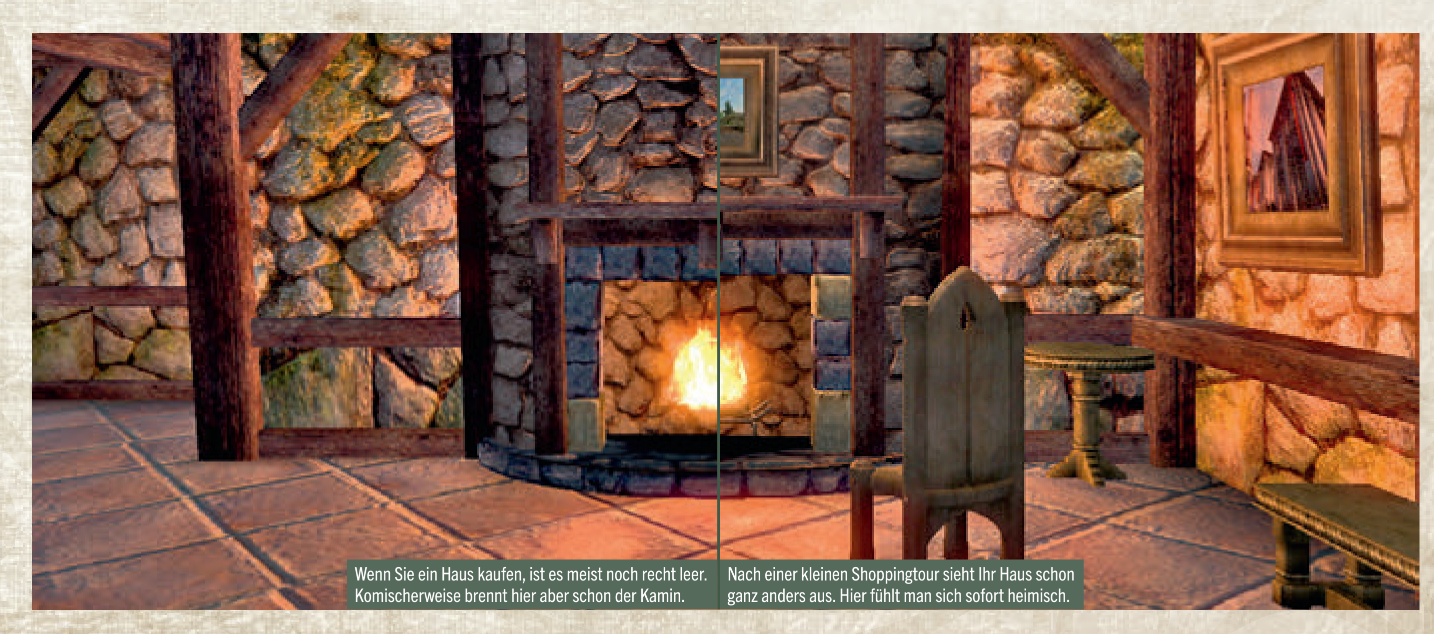
EINFLUSS DER SICHERHEITSFERTIGKEIT

Generell gilt: Je höher die Sicherheitsfertigkeit, desto größer ist das Zeitfenster, in dem ein Bolzen erfolgreich zu arretieren ist, und desto länger dauert es, bis ein Bolzen absinkt. Außerdem hängt vom Fertigkeitslevel ab, wie viele Bolzen bei einem missglückten Versuch herunterfallen. Wenn ein Novize beispielsweise ein sehr schwieriges Schloss bearbeitet und vier von fünf Bolzen arretiert hat und beim fünften versagt, fallen bis zu vier der anderen Bolzen wieder herunter. Bei einem Lehrling sind es drei Bolzen, bei einem Gesellen zwei. Ein Experte sieht nur einen Bolzen herunterfallen und ein Meister kann ein Schloss fast mühelos knacken, da jeder eingerastete Bolzen dort verbleibt, wo er ist.

LEUTE ÜBERREDEN

THEORIE

Während manchen Personen Prahlereien imponieren, stoßen diese bei bescheidenen Naturen eher auf Ablehnung. Bewundern hilft oft bei eingebildeten und eitlen Menschen weiter, während andere gegenüber Schmeicheleien resistent sind. Witze erzählen bringt einen bei humorvollen Menschen weiter, während steife Leute eher genervt reagieren. Nötigung hilft meist bei ängstlichen Leuten, während sie bei selbstbewussten Typen ganz schlecht ankommt. Generell gilt: In einer Überzeugungsrunde ist jede Aktion genau einmal zu vollziehen. Die farbigen Keile zeigen dabei die Tragweite der angepeilten Aktion an. Bei jedem neuen Überzeugungsversuch werden die Keilformationen nach dem Zufallsprinzip neu berechnet. Je voller der Keil, desto folgenschwerer die Aktion. Zusätzlich bewegen sich die Keile nach Auswahl einer Aktion im Uhrzeigersinn



Wenn Sie ein Haus kaufen, ist es meist noch recht leer. Komischerweise brennt hier aber schon der Kamin.

Nach einer kleinen Shoppingtour sieht Ihr Haus schon ganz anders aus. Hier fühlt man sich sofort heimisch.

weiter, sodass strategisches Vorausdenken gefragt ist. Wie hoch der Erfolg einer Überzeugungsrunde ausfällt, hängt maßgeblich vom Fertigkeitswert „Wortgewandtheit“ ab.

WIE GEHT'S?

Um eine Person auf Ihre Seite zu ziehen, klicken Sie beim Gespräch auf das Gesichts-Icon. Sie sehen einen geviertelten Kreis mit einer Zahl und vier Schaltflächen. Die Zahl in der Mitte ist der Zuneigungswert Ihnen gegenüber. Diese Zahl verringert sich beim Überredungsversuch automatisch, daher ist jetzt Eile geboten. Nachdem der jeweilige NPC seinen Einleitungssatz gesprochen hat, bewegen Sie den Mauszeiger über die vier Felder des Überzeugungsfensters. Bei jedem Feld sehen Sie anhand des Gesichtsausdrucks, ob der NPC die jeweilige Aktion mag. Es gibt immer zwei positive und zwei negative Aktionen, allerdings fällt es nicht immer leicht, die beiden weniger stark ausgeprägten positiven und negativen Reaktionen anhand des Gesichtsausdrucks abzulesen. Merken Sie sich, bei welcher Aktion der NPC lächelt und bei welcher er das Gesicht verzieht. Gehen Sie dann wie folgt vor: Schauen Sie zuerst, in welchen Aktionsfeldern die wenigsten Punkte eingetragen sind. Trifft dies auf die negativen Aktionen zu, führen Sie diese immer zuerst aus, egal ob Sie für einen Klick in ein positives Feld deutlich mehr Punkte beim NPC gutmachen können. Wir haben die Erfahrung gemacht, dass man deutlich effizienter ist, wenn man sein Augenmerk beim Überredungsversuch darauf setzt, erst die negativen Aktionen mit möglichst wenig Punkten auszuführen und die positiven Felder nur dann anklickt, wenn in einem negativen Feld gerade eine sehr hohe Zahl steht.

BESTECHEN

Das ist die leichte Art, sich Zuneigung zu erkaufen. Wie viel Reputationsgewinn Sie für wie viel Geld bekommen, steht praktischerweise gleich dabei.

ROTIEREN

Rotieren können Sie nur in einer Überredungsrunde. Wenn Ihnen eine Keilkonstellation nicht gefällt, dann haben Sie pro Runde eine Gratisdrehung, um beispielsweise ein negatives Feld mit einer niedrigen anstelle mit einer hohen Zahl zu versehen. Nutzen Sie diese Möglichkeit daher mit Bedacht.

WAS BRINGT'S?

Sind die Leute gut auf Sie zu sprechen, rücken sie bereitwilliger Informationen heraus und machen Ihnen bei An- und Verkauf bessere Preise. Einige Nichtspielercharaktere sind sogar bereit, sich Ihnen für bestimmte Aufträge anzuschließen.

EINFLUSS DER WORTGEWANDTHEIT

Der Wert an sich hat unabhängig von den Keilen Einfluss auf die Tragweite einer Aktion. Er verstärkt „gute“ Aktionen und schwächt „schlechte“ ab. Wer Novize in der Wortgewandtheit ist, kann lediglich Leute bestechen. Ab dem Rang eines Lehrlings erhalten Sie die Fähigkeit zu überzeugen – mitsamt einer Gratisdrehung. Für einen Gesellen ändert die entsprechende Person ihre Einstellung während einer Überredungsrunde nur noch halb so schnell. Ein Experte verliert bei „Hass“-Aktionen nicht mehr so viel an Reputation. Für einen Meister der Überredungskunst kostet Bestechen nur noch die Hälfte.

WIE KOMME ICH AN GELD?

DER HÄNDLER MEINES VERTRAUENS

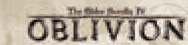
Während Sie kaufen und verkaufen, verbessert sich ständig Ihre Feilschenfähigkeit. Je höher der Wert, desto mehr Geld schlagen Sie raus. Darüber hinaus bleibt einem relativ ungeschulten Spieler der Weg von einem Händler zum anderen nicht erspart. Denn Rüstungshändler kaufen und verkaufen nur Rüstungen und Alchemisten nur Alchemiebedarf. Trainieren Sie aber Ihre Handelsfähigkeit fleißig, dann dürfen Sie bald bei jedem Händler alles verkaufen. Zusätzlich beeinflusst wird das Handelssystem von Ihrer Beliebtheit beim jeweiligen Händler. Denn nicht jeder Verkäufer mag Sie gleich gern. Um einen Händler auf Ihre Seite zu ziehen, benutzen Sie das Überreden-Menü, bevor Sie mit dem Kauf oder Verkauf beginnen. Sie können Ihr Gegenüber zunächst bestechen, überlegen Sie aber, wie viel Geld Sie in die Bestechung investieren. Denn schließlich wollen Sie damit nicht mehr ausgeben, als Sie nachher durch das Feilschen gewinnen. Es lohnt sich also, sich einen Händler des Vertrauens auszusuchen und nur dort seine Sachen zu verkaufen. Haben Sie einen Marktschreier gefunden, der Ihnen zusagt, sollten Sie ihn sich möglichst gewogen machen. Bereden oder bestechen Sie ihn, bis sein Sympathiewert Ihnen gegenüber sehr hoch ist. Damit können Sie dann einen recht hohen Feilschenwert einstellen und beibehalten. Kommen Sie zum Verkaufen dann nur noch zu diesem einen Händler.

LADENINVESTITIONEN

Sobald Ihr Handelsgeschick die Stufe „Experte“ erreicht hat, können Sie in diverse Läden investieren. Sprechen Sie dazu den Ladenbesitzer auf die Investition an. Vorsicht: Auch wenn in der deutschen Version bei diesem Punkt von 200 Gold die Rede ist, werden Ihnen für jede Investition 500 Gold abgezogen. Eine Ladeninvestition bringt Ihnen keine monatlichen Vorteile, jedoch bekommen Sie von dem jeweiligen Händler einen Sympathiebonus von 10 Punkten. Darüber hinaus steigt die Geldmenge, die der Händler pro Transaktion ausgeben kann, um 500 Euro. Langfristig gesehen können Sie ihm also mehr Waren verkaufen und haben damit Ihr Geld wieder raus. Auch hier empfiehlt es sich, nicht jeden Händler zu sponsern, sondern nur den


Volanaro ist gut auf Sie zu sprechen. Durch das Überzeugungssystem haben Sie ihn auf Ihre Seite gezogen. Sie dürfen sogar bei ihm investieren.


Fathis Ules ist einer der Hehler, die Ihnen geklaute Waren abkaufen. Normale Händler trauen sich an Diebesgut nicht heran.



Händler Ihres Vertrauens, da Sie bei diesem ja am meisten verkaufen werden.

AUF DIEBESTOUR

Den meisten Gewinn machen Sie natürlich, wenn Sie für das, was Sie verkaufen wollen, gar nichts bezahlt haben. Eine kleine Diebestour macht sich da gar nicht schlecht. Allerdings müssen Sie sich vorher der Diebesgilde anschließen. Ansonsten werden Sie die heiße Ware bei keinem Händler verkaufen können. Um der Diebesgilde beizutreten, klauen Sie einfach einen beliebigen Gegenstand und lassen sich dabei erwischen. Die Strafe sitzen Sie im Gefängnis ab. Sie sollten allerdings nicht zu viel wichtige Gegenstände mit sich herumtragen, denn die werden im Knast konfisziert. Sobald Sie wieder auf freiem Fuß sind, warten Sie eine Zeit lang auf einem beliebigen Stadtplatz. Jemand wird auf Sie zukommen und Ihnen eine geheimnisvolle Note zuschieben. Wenn Sie den Anweisungen darauf folgen, kommen Sie direkt zur Diebesgilde und können deren erste Quest erledigen, um aufgenommen zu werden. Je höher Sie in der Diebesgilde aufsteigen, desto mehr Händler werden bereitstehen, um Ihnen die gestohlenen Waren abzukaufen. Hier eine kleine Liste:

1. **Ongar** in Bruma
2. **Dar Jee** in Leyawiin
3. **Luciana Galana** in Bravil
4. **Schmied Orrin** in Anvil
5. **Fathis Ules** in der Kaiserstadt

Bei Ihren Raubzügen sollten Sie sich auf Häuser konzentrieren, die nach außen hin relativ protzig wirken. Darin gibt es meist einiges zu holen. Je besser Ihre Schleich- und Sicherheitsfähigkeiten sind, desto lohnendere Häuser können Sie natürlich ausrauben. Im späteren Verlauf sind auch Krieger- und Magiergilden lohnende Ziele, da es hier Elixiere oder teure Rüstungen zu stehlen gibt. Achten Sie auf jeden Fall darauf, dass Sie nicht beobachtet werden und dass niemand im Haus ist. Des Weiteren sollten Sie das Diebesgut weise auswählen. Gerade ein Charakter, der auf das Stehlen ausgelegt ist, kann meistens nicht viel tragen. Wein und Bücher sind einerseits relativ leicht und bringen andererseits gutes Geld in die Kasse.

ALLGEMEINE TIPPS

CHARAKTERERSTELLUNG

Die Erstellung Ihres Charakters funktioniert im Wesentlichen wie beim aktuellen **Skyrim**. Wählen Sie Aussehen, Rasse und Sternzeichen passend zu Ihrer Spielweise. Generell gilt: Wer schon früh schnell Stufen dazugewinnen will, sollte Akrobatik und Athletik zu Hauptfertigkeiten machen. Eine Waffenfähigkeit, eine Fertigkeit für Rüstungen sowie eine Magieschule sind ebenfalls Pflicht. Sicherheit ist von hoher Bedeutung, da Sie bei Ihren Reisen auf viele verschlossene Truhen und Türen stoßen. Nützlich ist auch die Wortgewandtheit. Damit manipulieren Sie die Meinung anderer und erzielen im Handel bessere Preise. Als Spezialisierung bietet sich Magie an, da Magiefertigkeiten langsamer aufsteigen als etwa die Talente eines Kriegers. Die Attributsboni sollten Sie auf Konstitution und Glück verteilen. Ersteres beeinflusst die Zusatzlebenspunkte pro Levelaufstieg. Glückliche Abenteurer finden dagegen häufiger seltene Gegenstände.

STUFENAUFSTIEG

Wollen Sie Ihre Attribute schnell erhöhen, trainieren Sie gezielt die ihnen zugeordneten Fertigkeiten. Zehn Fertigkeitspunkte erhöhen Ihren Multiplikator beim Levelaufstieg auf fünf. Wer sich beispielsweise zehn Punkte in der Schwertkunst und zehn Punkte in Athletik antrainiert, erlangt beim Stufenaufstieg jeweils fünf Punkte bei den entsprechenden Attributen (Stärke und Schnelligkeit). Es lohnt sich, immer zwei Attribute gezielt und dazu das Glück zu erhöhen. So erreichen Sie mit Level 50 den Maximalwert. Dies ist recht schwierig, denn Glück ist das einzige Attribut ohne Multiplikator.

WIE STEIGE ICH AUF?

Es gibt drei Möglichkeiten, Ihre Fertigkeiten zu verbessern: Anwendung bestimmter Techniken (etwa Schwertkampf), ein kostenpflichtiger Besuch bei einem Trainer (maximal fünf Punkte pro Stufe) oder das Lesen von Büchern. Trainieren sollten Sie Fertigkeiten, in denen Sie über wenig Erfahrung verfügen. Bücher sollten Sie erst lesen, wenn nur noch wenige Punkte zum Meistergrad fehlen. Der Aufstieg in höheren Stufen verschlingt nämlich Unmengen an Zeit.

NÜTZLICHE ZAUBER

Der Zauber „Seelenfalle" ist nützlich, wenn Sie viele verzauberte Gegenstände aufladen wollen, aber zu wenig Gold für den Aufladedienst haben. Mit den Zaubern „Licht" oder „Infravision" hellen Sie fackelsparend (und wesentlich länger) dunkle Höhlen auf. „Auftrieb" hilft beim Tiefseetauchen. „Zauber absorbieren" bewahrt nicht nur vor Zauberschäden, er füllt auch Ihren Magickavorrat automatisch wieder auf. Der Spruch „Öffnen" ist eine gute Alternative für Charaktere mit niedriger Sicherheitsstufe.

ZAUBERSTEINVERWIRRUNG

Da es keine Verzaubern-Fähigkeit gibt und magische Gegenstände Ihre Kraft nicht regenerieren, laden Sie diese mit Seelensteinen auf. Die dafür nötige Seele fangen Sie mit einem „Seelenfalle"-Zauber ein. Benutzen Sie die seltenen Varla-Steine, um alle verzauberten Gegenstände im Inventar auf einmal aufzuladen. Die Welkynd-Steine stellen dagegen den maximalen Magiewert wieder her. Zu guter Letzt bekommen Sie Siegelsteine beim Schließen von Oblivion-Toren. Damit können Sie Gegenstände verzaubern, allerdings ist der Effekt nicht veränderbar.

DIE AUSDAUER

Die Ausdauer beeinflusst jede Aktion des Charakters. Völlig erschöpft richten Sie im Kampf weniger Schaden an, haben weniger Erfolg bei Konversationen oder in Minispielen. Hüpfereien und Kämpfe senken Ihre Ausdauer. Gehen Sie, statt zu laufen, oder stehen Sie eine Zeit lang still, um die Ausdauer wieder aufzufüllen.

BESCHWÖRUNG UND VERZAUBERUNG

Eigene Zauber und Verzauberungen dürfen nur ranghohe Mitglieder der Magiergilde mithilfe des jeweiligen Altars erstellen. Allerdings bieten einige Zauberkundige diese Dienste bei hinreichender Zuwendung auch Außenstehenden an.

FREIER FALL

Laufen Sie an einer steilen Bergwand nicht gerade nach unten, ein schmerzvoller Sturz ist dann oft unvermeidlich. Gehen Sie lieber gemächlich und schräg den Hang hinab oder reiten Sie auf Ihrem Pferd.



Mit dem Regler können Sie festlegen, um wie viel Prozent Sie den aktuellen Preis herunterhandeln wollen. Seien Sie damit vorsichtig!

DER PFERDEFLÜSTERER

Ihr Reittier kämpft mit: Steht das edle Ross in Ihrer Nähe, hilft es Ihnen und traktiert den Gegner mit Huftritten. Hier eine kleine Liste der Pferde von Cyrodiil:

ORT	FARBE	PREIS	EIGENSCHAFT
Bruma	Gescheckt	500	Grundausstattung
Leyawiin	Gescheckt	500	Grundausstattung
Bravil	Rotbraun	1.000	Mittelklasse
Skingrad	Rotbraun	1.000	Mittelklasse
Chorrol	Braun	2.500	Gutes Reisepferd
Anvil	Weiß	4.000	Sehr starkes Pferd
Cheydinhal	Schwarz	5.000	Schnellstes Pferd

Zusätzlich werden Sie im Zuge der Assassinengilde noch mit dem unheimlichen Pferd „Schattenmähre" belohnt. Dieses schwarze Pferd mit den höllischen, roten Augen ist schnell, greift Ihre Feinde ohne Pardon an und ist glücklicherweise unsterblich.

REGENERATION

Im Gegensatz zu **Morrowind** regenerieren Sie sich in Oblivion auch beim Warten. Sie brauchen also nicht immer einen Schlafplatz.

GRAFIKPRACHT

Oblivion ist bekannt dafür, in 50 Schritten Entfernung nur niedrig aufgelöste Texturen darzustellen. Öffnen Sie die Datei *Oblivion.ini* im Verzeichnis *\Eigene Dateien\My Games\Oblivion*. Öffnen Sie die Datei mit einem Texteditor und suchen Sie darin nach:

Set uGridsToLoad = 5.

Ändern Sie den Wert auf 9 oder mehr. Anschließend bearbeiten Sie den Eintrag

fLandTexturingTilingMult = 2

und setzen diesen auf 0,5 oder weniger. Speichern Sie Ihre Änderungen ab. Die Prozedur treibt zwar die Ladezeiten in die Höhe, sorgt aber für eine höher aufgelöste Weitsicht.

GEGNERSTÄRKE

Falls Sie sich fragen, woran man erkennt, wie viel Lebensenergie Ihr Feind hat: Dessen Lebenspunkte sind in Ringform am Cursor angezeigt. Je schmaler der Ring, desto näher ist der Gegner am Exitus.

OBLIVION-TORE

Die Tore zur Hölle werden zufallsgeneriert über das ganze Reich Cyrodiil verteilt. Lediglich die für die Hauptaufgabe relevanten Tore sind immer an denselben Stellen zu finden.

GERÜCHTE

Gerüchte kommen nicht aus der Küche. Wer aufmerksam fremden Gesprächen lauscht, findet jede Menge Nebenaufgaben, deren Erfahrungs- und Belohnungswert den Aufwand allemal lohnen.

SCHMUGGELWARE

Ehrliche Händler nehmen geklaute Ware (die mit dem roten Handsymbol im Inventar) nicht ab. Einzig gewisse Mitglieder der Diebesgilde kaufen auch Hehlerware.

GÖTTERDÄMMERUNG

Auch in Cyrodiil hat jeder Gott seinen eigenen Schrein. Wie in **Morrowind** können Sie die Gottheiten am Schrein beschwören und gewisse Aufgaben für sie übernehmen, bei deren Erfüllung mächtige daedrische Artefakte winken.

GERISSENER AUSBRECHER

Jedes Mal, wenn man Sie ins Gefängnis schickt, haben Sie die Chance zum Ausbruch, da Sie immer einen Dietrich im Inventar zurückbehalten. Gefängnisaufenthalte sind zu vermeiden, da man gelernte Fähigkeiten einbüßt.

REICHHALTIGE WELT

Abseits der Wege und Städte gibt es viel zu holen: Banditen tragen jede Menge Ausrüstung bei sich. Auch der Verkauf von Tierfellen ist ein lukratives Geschäft. Höhlen und Ruinen bergen aber die meisten Schätze.

BÜCHER

Sie erhalten Aufträge nicht nur durch Gespräche. Wenn Sie einen interessanten Ort entdecken oder ein Buch lesen, kann es gut sein, dass Ihnen dies eine Mission beschert.

ÜBERLADEN

Wer zu viel Zeug mit sich herumschleppt, braucht einen Ort, an dem er den Krempel deponieren kann. Das können verlassene oder gekaufte Häuser sein. Alternativ bieten sich neutrale Kisten an. Man erkennt sie am weißen Mauszeiger. Verfärbt sich dieser rot, gehört der Behälter jemandem und eingelagerte Objekte sind bei Ihrer Rückkehr unter Umständen weg.

FERTIGKEITSSTUFEN

In **Oblivion** gibt es für jede Fertigkeit fünf Stufen, die mit Erleichterungen, Boni oder sonstigen Vergünstigungen einhergehen. Als Novize (bis 24) bekommen Sie meist sogar Strafpunkte auf die Fertigkeit, während Sie als Lehrling (bis 49) und Geselle (bis 74) normal damit hantieren. Als Experte (bis 99) oder gar Meister (100 oder mehr) sind die Ergebnisse überragend und Sie haben mehr Tricks auf Lager.

BLOCKEN

Unerfahrene Anwender der Blockfertigkeit verlieren beim Blocken an Ausdauer. Als Geselle wird der eigene Schild oder die Waffe beim Blocken nicht beschädigt und es besteht eine Chance, dass der Angreifer bei seiner Attacke zurückfällt. Als Experte oder Meister im Blocken können Sie sogar einen Schildangriff auf den Gegner ausführen, der ihn zu Fall bringen beziehungsweise entwaffnen kann.

SCHMIED

Ein Novize ist nicht in der Lage, magische Gegenstände zu reparieren, und verbraucht viele Reparaturhämmer. Als Geselle gehen Sie sparsamer



Mit der Schattenmähre möchte sich kein Bandit freiwillig einlassen. Das unheimliche Pferd bekommen Sie in der Assassinengilde.



Durch die Oblivion-Tore fallen die grässlichsten Kreaturen über Cyrodiil her. In der Hauptquest ist es Ihre Aufgabe, die Tore zu schließen.





Mit Alchemiefähigkeiten können Sie die schönsten Tränke zusammenbrauen. Die Zauberwirkung legen Sie dabei selber fest.



Ein geübter Bogenschütze kann vor dem Abschuss an sein Ziel heranzoomen. Dadurch kann er aus der Deckung heraus schießen.

damit um und reparieren auch magische Gegenstände. Als Meister können Sie alles über den Normalzustand hinaus verbessern (bis zu 125 %). Außerdem halten Hämmer bei erfahrenen Schmieden länger.

SCHWERE RÜSTUNG

Wer unerfahren mit schweren Rüstungen ist, nutzt diese beim Tragen schnell ab, während Experten längere Haltbarkeit gewährleisten. Außerdem ist sie nur halb so schwer. Ein Meister trägt eine schwere Rüstung wie eine zweite Haut und ist dadurch nicht belastet.

STUMPFE WAFFE

Ein Novize ist in der Lage, mit einer stumpfen Waffe zerschmetternde Hiebe in alle Richtungen auszuführen. Ein Geselle hat beim Angriff die Chance, den Gegner zu entwaffnen. Ein Experte kann niederschlagen und ein Meister den Gegner sogar dauerhaft lähmen.

ATHLETIK

Je athletischer der Charakter ist, desto seltener kommt er beim Rennen oder Schwimmen aus der Puste. Ein Meister rennt am Stück, ohne Ausdauer zu verlieren.

NAHKAMPF

Ein erfahrener Faustkämpfer ist in der Lage, den Gegner zu entwaffnen, ihn niederzuschlagen oder zu lähmen. Außerdem kann er beim Blocken Konterattacken ausführen.

ZAUBERFERTIGKEITEN

Zerstörung, Veränderung, Beschwörung, Illusion, Mystik, Wiederherstellung: Von der Fertigkeitsstufe hängt ab, welche Zauber Sie benutzen können. Grundsätzlich gilt: Je mächtiger ein Spruch, desto besser sollten Sie sich mit der entsprechenden Magieschule auskennen. Für die wirklich mächtigen Zauber benötigen Sie allerdings auch sehr viel Mana, welches wiederum einen hohen Intelligenzwert bei der Spielfigur erfordert.

ALCHEMIE

Von dieser Fertigkeit hängt ab, wie viele Effekte von Zutaten beim Brauen eines Trankes identifiziert werden. Ein Novize erkennt nur die offensichtlichste Wirkung einer Ingredienz, während ein Experte von allen Wirkungen weiß. Ein Meister kann sogar aus nur einer einzigen Zutat Tränke brauen.

SICHERHEIT

Beim Knacken von Schlössern kommt es nur darauf an, wie viele Schlossbolzen zurückfallen, wenn der Einbrecher einen Dietrich zerbricht. Ein Novize muss nach einem missglückten Versuch meist wieder von vorn anfangen, während ein Meister alle Bolzen arretieren kann (wie schon ausführlich im Abschnitt „Schlösser knacken" auf Seite 149 beschrieben).

SCHLEICHEN

Bleibt Ihr Charakter unentdeckt, erhält er bei hinterhältigen Angriffen einen Schadensmultiplikator. Bei Gesellen ist dieser höher, außerdem hat die Beschaffenheit des Schuhwerks keinen Einfluss mehr auf die Wahrscheinlichkeit, unentdeckt zu bleiben. Ein Experte bekommt keinen Malus mehr, wenn er sich im Schatten bewegt. Wenn ein Meister jemanden aus dem Hinterhalt angreift, wird der Rüstungswert des Angegriffenen ignoriert.

AKROBATIK

Ein Novize kann nicht im Sprung oder Fall angreifen, ein Geselle dagegen schon. Außerdem kann er Ausweichrollen ausführen. Experten verbrauchen zudem nur 50 Prozent Ausdauer beim Springen. Ein Meister hüpft mit genauem Timing einfach über Wasseroberflächen.

LEICHTE RÜSTUNG

Bei Novizen nutzt sich die Rüstung rasch ab, während Gesellen sie gut instand halten. Experten spüren das Gewicht einer leichten Rüstung nicht mehr und Meister bekommen sogar einen Bonus auf den Rüstungswert.

SCHÜTZE

Neulinge verlieren Ausdauer, während sie den Bogen gespannt halten. Gesellen können mit der Blocktaste an ihr anvisiertes Ziel heranzoomen. Ein Experte kann sein Ziel mit einem Pfeil umwerfen und ein Meister sogar lähmen.

MONOLITHEN DER GESTIRNE

Die verzierten Monolithen sind verschiedenen Sternzeichen gewidmet und stellen zu bestimmten Tageszeiten für eine gewisse Zeit Boni oder Gegenstände zur Verfügung.

FEILSCHEN

Bei einem Neuling verringert sich der Wert eines Verkaufsgegenstandes abhängig von seinem Zustand. Ein Geselle kann jedem beliebigen Händler alles verkaufen, auch wenn der Händler normalerweise nicht damit handelt. Ein Experte kann in einen Laden investieren und dadurch den maximalen Geldpool des Händlers aufwerten. Für einen Meister im Feilschen haben alle Läden 500 Gold mehr im Pool.

WORTGEWANDTHEIT

Ein Novize kann lediglich Bestechungsgelder anbieten. Bei einem Gesellen fällt die Meinung des Gesprächspartners nur halb so schnell. Einen Meister kosten Bestechungsversuche nur die Hälfte.

STÄRKE

Stärke ist nicht nur für Krieger wichtig, da dieses Attribut auch bestimmt, wie viel Zeug Sie mit sich herumschleppen können. Des Weiteren erhöht Stärke den Ausdauerwert. Trainieren Sie Schwertkampf, stumpfe Waffen und Nahkampf, um stärker zu werden.

GESCHICKLICHKEIT

Hohe Geschicklichkeit ist besonders für Diebe und Fernkämpfer wichtig. Aber auch normale Charaktere profitieren von Geschicklichkeit, da damit die Wahrscheinlichkeit sinkt, dass Gegner Sie zu Boden schlagen.

Schleichen, Schlösser knacken und Bogenschießen erhöhen den Geschicklichkeitswert.

SCHNELLIGKEIT

Dieses Attribut bestimmt, wie schnell Sie sich bewegen und im Kampf reagieren können. Mit einem hohen Schnelligkeitswert steigt zudem die Wahrscheinlichkeit, Attacken auszuweichen. Rennen, Springen und das Tragen von leichter Rüstung erhöht die Schnelligkeit.

INTELLIGENZ

Je schlauer ein Charakter ist, desto voller ist sein Magievorrat und desto mächtigere Zauber kann er anwenden. Bei Zaubersprüchen der Schule der Beschwörung und der Mystik sowie beim Brauen von Tränken gewinnt der Charakter an Intelligenz.

WILLENSKRAFT

Je höher die Willenskraft einer Person, desto schneller regeneriert sich der Manavorrat. Das Attribut hat ebenfalls einen Einfluss auf den allgemeinen Ausdauerwert und beeinflusst den Grad der Widerstandskraft gegen feindliche Zauberei. Die Anwendung von Zaubersprüchen der Schulen Zerstörung, Veränderung und Wiederherstellung erhöhen die Willenskraft.

KONSTITUTION

Dieses Attribut spiegelt die allgemeine Widerstandsfähigkeit des Charakters wider. Davon hängt ab, mit wie vielen Lebenspunkten der Charakter beginnt, wie viel er pro Stufenaufstieg dazugewinnt und wie viel Ausdauer er hat. Durch das Blocken, das Tragen schwerer Rüstung und die Ausübung der Schmiedekunst wird ein Charakter zäher.

CHARISMA

Die Ausstrahlung bestimmt die Einstellung, mit der Ihnen Nichtspielercharaktere begegnen, und die Fähigkeit, diese zu manipulieren. Manche Charaktere geben Ihnen nur bei ausreichendem Wohlwollen Informationen. Zaubersprüche aus der Schule der Illusion, geschicktes Feilschen und Überredungskunst verbessern Ihre Attraktivität.

GLÜCK

Fortuna beeinflusst auf subtile Weise Ihren Fortschritt. Wer einen hohen Glückswert hat, kann sprichwörtlich in einem Abfallhaufen Diamanten finden. Glück beeinflusst auch in geringerem Maße all Ihre anderen Fertigkeiten, wodurch sich die Chancen beim Knacken von Schlössern oder Überreden verbessern.

GLASRÜSTUNGEN

Rüstungen sind entweder schwer und robust oder leicht und porös. Eine gute Alternative bietet die Glasrüstung. Sie ist relativ leicht und trotz ihres Namens sehr haltbar. Außerdem sind Glasrüstungen recht einfach bei Wegelagerern zu finden und lassen sich für gutes Geld bei Rüstmeistern verscherbeln.

DER DUBIOSE SAM

Falls Sie nicht in der Diebesgilde sind, aber hier und da trotzdem mal eine Truhe knacken, gehen Ihnen bald die Dietriche aus. Leider kann man die Dinger bei keinem Händler in Cyrodiil in ausreichend großen Mengen kaufen. Es gibt aber einen Herrn, der sich mit so etwas auskennt. Wenn Sie die Kaiserstadt durch das Westtor verlassen und dann an der Mauer entlang nach Norden laufen, treffen Sie in einer kleinen Nische den dubiosen Sam. Der zwielichtige Geselle verkauft sowohl starke Gifte als auch Unmengen an Dietrichen. Damit wäre das Werkzeugproblem gelöst.

DEADRA-SCHREINE

In Cyrodiil sind 15 Daedra-Schreine verteilt. Um einen einzigartigen Gegenstand zu bekommen, müssen Sie jeweils eine interessante Quest überstehen. Welchen Schrein Sie wo finden und was Sie dort tun müssen, entnehmen Sie bitte der Tabelle rechts.

GESETZE IN CYRODIIL

CHARISMA

Wie im wirklichen Leben dürfen Sie auch in Cyrodiil nicht alles machen. Auf Einbruch steht Strafe und auf Mord das Gefängnis. Wir erläutern Ihnen, wie man sich dem widersetzen kann und welche Strafen Ihrem Recken für seine Vergehen drohen.

UNGEWOLLTE ATTACKE

Egal wie, irgendwann werden Sie auf jeden Fall in die Situation geraten, einen verbündeten NPC mit Ihrer Waffe zu schlagen. Das beste Beispiel dafür ist die Massenschlacht vor Bruma. Falls Sie aus Versehen einen Freund treffen sollten und er Sie angreift, entschuldigen Sie sich bei ihm, indem Sie blocken und ihn ansprechen. Sollten Sie einen friedlichen NPC auf den Straßen Cyrodiils aus Versehen schlagen, so wird Ihnen erst ab dem dritten Schlag eine böse Absicht unterstellt.

VANDALISMUS

Sollten Sie den Drang verspüren, randalieren zu müssen, dann sollten Sie das nicht in Gegenwart von Zeugen tun. Für Vandalen setzt es ein Bußgeld von 1 Gold. Vermeiden Sie es also tunlichst, in einer Herberge den Boden mit Geschirr zu verzieren. Auch das unsachgemäße Reinigen der Tische mit Ihrer Waffe wird als Vandalismus angesehen.

EINBRUCH

Sie können einbrechen, wo Sie wollen – lassen Sie sich nur nicht erwischen. Verschaffen Sie sich Zutritt zu einem verschlossenen Gebiet, wird der Alarm ausgelöst, falls Zeugen in der Nähe sind. Die Wachen eilen fix herbei und nehmen Sie fest. Falls Sie in Privaträume einbrechen, werden die freundlichen NPCs Sie daran erinnern, dass Sie dort nichts zu suchen haben. Machen Sie sich besser aus dem Staub, ansonsten wird nach kurzer Zeit ebenfalls der Alarm ausgelöst und Sie wandern hinter Gitter. Generell erkennen Sie verbotene Gebiete daran, dass sich der Mauszeiger rot färbt, wenn Sie vor einer Tür stehen. Sollten Sie erwischt werden, wird Ihnen ein Bußgeld von 5 Gold in Rechnung gestellt. Natürlich nur, wenn Sie noch nichts geklaut haben.

TASCHENDIEBSTAHL

Schleichen Sie sich an eine Person an, steht Ihnen die Möglichkeit offen, diese auszurauben. Dabei werden nur die Gegenstände angezeigt, die Sie auch wirklich klauen können. Die angelegten



Der dubiose Sam wartet in einer Mauernische und verkauft Gifte und Dietriche. Gerade diese Werkzeuge sind in Cyrodiil rar gesät.

An den Daedra-Schreinen versammeln sich oft religiöse Gemeinschaften. Auch an dieser Azura-Statue beten einige Gläubige.



SCHREIN	KOORD.	VORAUSSETZUNG	AUFGABE	BELOHNUNG
Azuras Schrein	J2	Stufe 17, Löwenpelz	Vampire in der Ausgeplünderten Mine (I2) töten.	Azuras Stern (wiederverwendbarer Seelenstein)
Boethias Schrein	K4	Daedra-Herz	Oblivion-Turnier durchstehen.	Zauberschwert Goldbrand (22 Feuerschaden)
Clavicus Viles Schrein	F5	Stufe 20, 500 Gold	Schwert mit der Seele des Kriegers Umbra besorgen.	Maske von Clavius Vile (+20 Charisma)
Hircines Schrein	H5	Stufe 17, Bären- oder Wolfspelz	Einhorn in Harcane Grove (H6) töten.	Haut des Retters (Leichte Rüstung, Magie widerstehen 25%)
Malacaths Schrein	A5	Stufe 10, Trollfett	Oger aus der Hand von Drad aus der Kahlen Mine (A5) befreien.	Volendrung (Hammer, Lähmen für 3 Sekunden, Lebensenergie entziehen 5)
Mephalas Schrein	H2	Stufe 15, Tollkirschen	Zwei Familien in Bleichersweg (G2) entzweien.	Ebenholz-Klinge (Stille für 10 Sekunden, Lebenskraft entziehen 8)
Meridias Schrein	D5	Stufe 10, Ektoplasma oder Knochenmehl	Totenbeschwörer umbringen in der Heulenden Höhle (F6).	Ring der Kahjiiti (Chamäleon 35%, Schnelligkeit +10)
Molag Bals Schrein	E4	Stufe 17, Löwenpelz	Von Melus Petilius töten lassen.	Streitkolben des Molag Bal (absorbieren Stärke 5, Magicka absorbieren 5)
Namiras Schrein	H2	Stufe 5, wenig Charisma	Zauber „Namiras Leichentuch“ auf Priester in Anga (H2) wirken.	Ring von Namira (Schaden reflektieren 12%, Zauber widerspiegeln 10%)
Nocturnals Schrein	J8	Stufe 10	Nocturnals Auge wiederbeschaffen.	Skelett-Schlüssel (unzerstörbarer Dietrich)
Peryites Schrein	K6	Stufe 10	Fünf Seelen aus einer Oblivion-Welt befreien.	Zauberbrecher-Rüstung (Zauber brechen 30%)
Sanguines Schrein	D4	Stufe 8, Cyrodiilischer Branntwein	Zauber der „Nackten Wahrheit“ auf Gräfin und Gäste in Leyawiin anwenden.	Sanguine-Rose-Stab (Monster beschwören)
Sheogoraths Schrein	I8	Stufe 2, Salatkopf, geringer Seelenstein, Schnur	Plagen über Grenzburg (I9) einbrechen lassen.	Wabbajack (Stab, Wabbajack an Ziel – ähnlich Feuerschaden)
Vaerminas Schrein	J4	Stufe 5, großer schwarzer Seelenstein	Vaerminas Kugel aus Arkveds Turm (I4) zurückholen.	Schädel der Korruption (Stab, Korruption entziehen für 30 Sekunden)
Hermaeus Moras Schrein	E1	Stufe 20, alle anderen Daedra-Quests gelöst	10 Seelen sammeln – eine von jeder Rasse.	Oghma Infinium (Buch, Fertigkeiten verbessern: Pfad des Stahls = Schwert + schwere Rüstung + stumpfe Waffen Pfad des Schattens = Schleichen + leichte Rüstung + Sicherheit Pfad des Geistes = Zerstörung + Beschwörung + Wiederherstellung)

Klamotten sind somit vom Diebstahl ausgeschlossen. Vergewissern Sie sich, dass Ihre Schleichen-Fertigkeit möglichst hoch ist. Falls Sie erwischt werden, setzt es ein Bußgeld von 25 Gold.

DIEBSTAHL

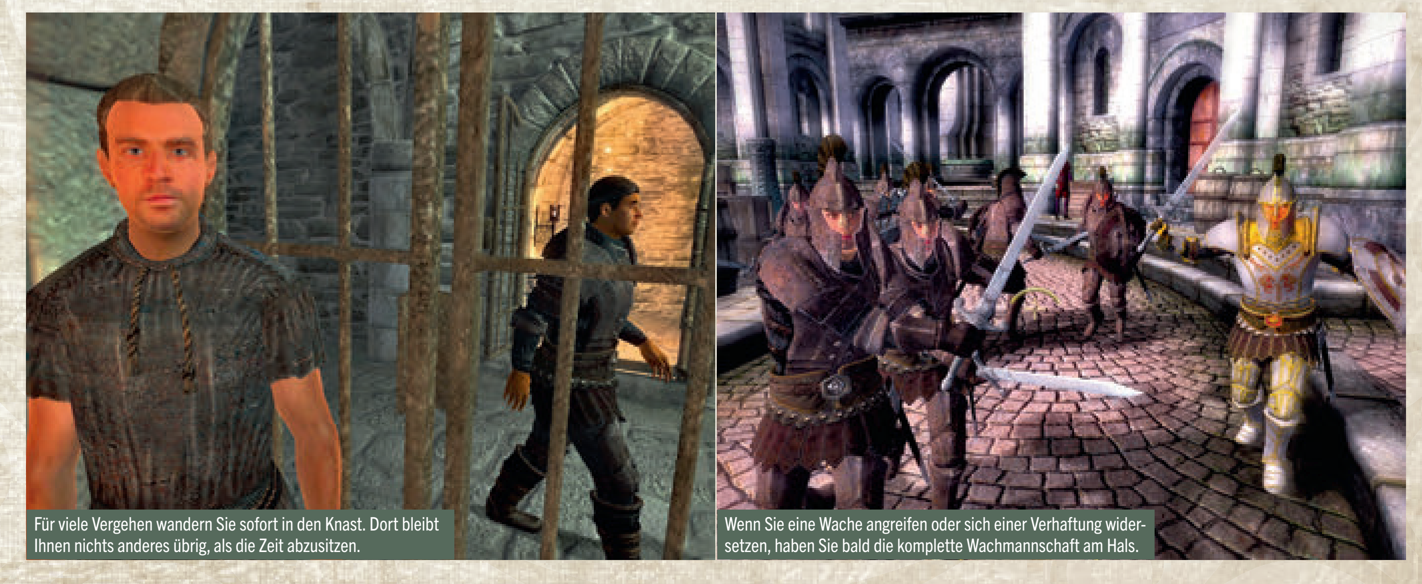
Achten Sie vor allem auf Ihren Mauszeiger. Färbt dieser sich in bestimmten Situationen rot, sollten Sie besser die Finger von den Gegenständen lassen. Das gilt nicht für Nahrungsmittel in Herbergen oder Waffen und Gegenstände in Gilden. Wenn Sie Gildenmitglied sind, dann steht Ihnen alles zur freien Verfügung. Sie erhalten bei einem erfolglosen Diebstahl ein Kopfgeld im Wert der Beute. Sollte das gestohlene Gut keine 10 Gold wert sein, bekommen Sie trotzdem ein 10er-Kopfgeld. Stehlen Sie ein Pferd, wird auf Sie ein Kopfgeld von 250 Gold ausgesetzt.

MORD

Der Mord an einem friedlichen NPC wird mit einem Kopfgeld von 1.000 Gold bestraft. Das gilt natürlich nicht für Feinde. Wenn Sie von einem NPC angegriffen werden, dürfen Sie diesen auch ohne Strafe beseitigen. Sollten Sie jedoch aus ungeklärter Ursache NPCs meucheln wollen, sollten Sie sich vorsehen. Jeder Mord an einem friedlichen NPC wird entdeckt, egal ob Zeugen in der Nähe sind oder nicht. Falls Sie es schaffen, einen Zivilisten mit einem einzigen Schlag um die Ecke zu bringen, könnten Sie Glück haben und Ihre Mordtat bleibt ungesühnt.

DREI MÖGLICHKEITEN

Wenn man Sie bei einem Gesetzesbruch wie etwa Diebstahl, Einbruch oder gar Mord erwischt wird, stellen die Ordnungshüter Ihren Helden vor drei Möglichkeiten. Entweder Sie bezahlen Ihr Kopfgeld, wandern für eine Zeitlang ins Kittchen oder Sie widersetzen sich der Verhaftung. Die Zahlung ist das einfachste und schmerzloseste Mittel. Sie verlieren zwar Gold, behalten aber Ihre Fertigkeiten. Sollten Sie sich für einen Gefängnisaufenthalt entscheiden, werden Ihre Attribute je nach Ihrer Aufenthaltsdauer sinken. Falls Sie sich zu Wehr setzen wollen, sollten Sie sich vergewissern, dass Ihr Charakter über gute kämpferische Fähigkeiten verfügt. Die Wachen sind nicht leicht zu besiegen und meist rückt auch schnell Verstärkung an. *(phs/sth/csc/dg)*



Für viele Vergehen wandern Sie sofort in den Knast. Dort bleibt Ihnen nichts anderes übrig, als die Zeit abzusitzen.

Wenn Sie eine Wache angreifen oder sich einer Verhaftung widersetzen, haben Sie bald die komplette Wachmannschaft am Hals.

Charaktertipps: Der Krieger



Seine riesige Axt ist tödlich. Vorausgesetzt, Ihr Kämpfer beherrscht stumpfe Waffen.

In **Oblivion** sollten Sie sich schon vor Spielbeginn über Ihre Spielweise im Klaren sein. Natürlich brauchen Sie nicht bis ins kleinste Detail vorzuplanen. Bei der Charaktererstellung hilft es jedoch ungemein, die grobe Laufbahn Ihres Alter Ego im Kopf zu haben. Vereinfacht ausgedrückt haben Sie im **The Elder Scrolls**-Universum die Wahl zwischen drei Hauptklassen: Kämpfer, Magier und Dieb. In unserer Hilfestellung führen wir Ihnen alle drei Typen vor und verraten Ihnen die sinnvollsten Attribute und Fertigkeiten für jeden Spieltyp.

AUF DIE HARTE TOUR

Kämpfernaturen kommen überall zum Einsatz, wo friedliche Lösungen wie die Diplomatie versagen. Im Umgang mit schweren Waffen und Rüstungen sind die Krieger einsame spitze und in Sachen Fitness macht ihnen niemand etwas vor. Egal ob Sie der Kriegergilde beitreten wollen, glänzende Waffen mögen oder einfach nichts von faselnden Zauberern halten – der Kämpfer-Charakter stellt in jedem Fall für Sie die beste Wahl dar.

CHARAKTERGENERIERUNG

Zu Beginn von **Oblivion** legen Sie nur die grundlegenden Attribute Ihres Charakters fest. Name, Alter und Aussehen haben keinen Einfluss auf das Spielgeschehen. Die einzigen entscheidenden Faktoren sind die Rasse und das Geschlecht: Hier gibt es Unterschiede in den Attributen. Die mit Abstand wichtigsten Attribute eines Kriegers sind Stärke und Konstitution. Pfeifen Sie auf die Intelligenz und das Charisma, diese beiden Werte steigern Ihre Magie- und Überzeugungsfertigkeiten – für einen Krieger uninteressant. Halten Sie sich als Kämpfercharakter daher an die robusteren Rassen Tamriels: die Nordmänner, die Rothwardonen und die Orks.

NORDMÄNNER

Nordmänner sind sehr kälteresistent (50 Punkte) und verfügen von Beginn an über einen Kälteschaden-Zauber (einmal am Tag einsetzbar). Darüber hinaus gewährt ihnen ihre Schild-Fertigkeit einen Abwehrbonus von 30 Punkten. Die Vorzüge der Nordmänner liegen bei Stärke und Konstitution (beides +10). Zu den Schlaumeiern zählen Sie allerdings nicht: Intelligenz, Willenskraft und Charisma sind zehn Punkte im Rückstand. Bei den nordischen Frauen entfallen der Konstitutionsbonus und der Charismamalus. Zu den Hauptfertigkeiten der Nordmänner zählen Schwertkampf, Stumpfe Waffen und Schwere Rüstung (jeweils +10) sowie Waffenschmied, Blocken und Wiederherstellen (je fünf Bonuspunkte).

ROTHWARDONEN

Eine genetische Immunstärke macht die Rothwardonen nahezu resistent gegen alle Arten von Gift und Krankheiten (+75). Außerdem erhalten sie einmal am Tag einen besonderen Adrenalinstoß, der ihre Schnelligkeit, Geschicklichkeit, Konstitution und Stärke um jeweils 50 Punkte anhebt. Stärken und Schwächen verteilen sich genauso wie bei Nordmännern (Stärke und Konstitution +10, Intelligenz, Willenskraft und Charisma -10). Bei Frauen fallen der Stärkebonus sowie der Charismamalus weg. Zu den Hauptfertigkeiten der Rothwardonen gehören Schwertkampf, Stumpfe Waffen sowie Athletik (jeweils +10). Beim Tragen von leichten und schweren Rüstungen geben die Rothäute ebenfalls eine gute Figur ab. Dasselbe gilt fürs Handeln (jeweils fünf Bonuspunkte).

ORKS

Orks gehören aufgrund der hohen Willenskraft und Konstitution (je +10) zu den robustesten Charakteren in **Oblivion**. Dazu gesellt sich der Stärkebonus von fünf Punkten. Dafür müssen die Grünhäute mit Abstrichen bei Intelligenz, Schnelligkeit, Charisma (jeweils -10) sowie bei Geschick (-5) leben. Orkfrauen sind schlauer (+10), erhalten allerdings nur fünf Punkte auf die Willenskraft und verlieren 15 Punkte Charisma. Die Orks gehen geschickt mit stumpfen Waffen und schweren Rüstungen um (+10). Sie sind gute Schmiede und blocken hervorragend ab (jeweils +10). Zusätzlich gibt's fünf Punkte für den Nahkampf. Orks sind von Natur aus sehr skeptisch und dadurch recht resistent gegen magische Attacken (25 Punkte). Die Fähigkeit Berserker (Lebensenergie +20, Ausdauer +200, Stärke +50, Geschick -100, einmal am Tag anwendbar) hilft den Orks vor allem im Kampf gegen mehrere Feinde gleichzeitig.

DIE STERNZEICHEN EINES KRIEGERS

Die Wahl Ihres Sternzeichens hat Auswirkungen auf Ihre Kämpferkarriere. Im Folgenden finden Sie Ihr persönliches Krieger-Horoskop:

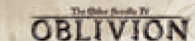
DER KRIEGER

Das perfekte Sternzeichen für alle Krieger. Stärke und Konstitution gewinnen dauerhaft um zehn Punkte. Da diese beiden Attribute ohnehin die wichtigsten für einen Krieger sind, sollten reine Nahkämpfer grundsätzlich zum Sternzeichen des Kriegers greifen.



Ein Nahkämpfer sollte immer wieder trainieren. In den Kriegergilden frischen Sie Ihre Talente an Holzpuppen auf.

Bei diesem Ork-Krieger sind alle Attribute richtig gewählt. Lediglich die Fertigkeit „Schwere Rüstung" hätte zu den Hauptfertigkeiten gehören müssen.



DIE FÜRSTIN

Der Attributbonus von zehn Punkten auf die Willenskraft und die Konstitution bringt einem reinen Krieger zwar wenig, hilft aber beim Wirken des ein oder anderen Heilzaubers.

DAS RITUAL

Unter diesem Sternzeichen Geborene tanken einmal am Tag 200 Punkte Lebensenergie. Dieser Zauber eignet sich hervorragend für Kriegercharaktere, die sich gerne mal einem sehr starken Gegner stellen. Ebenfalls hilfreich, wenn Ihnen im Kampf plötzlich die Heiltränke ausgehen.

UND SONST?

Weitere Sternbilder spielen für reine Krieger kaum eine Rolle. Höchstens „Das Schlachtross" (Schnelligkeit +20) sowie „Der Schatten" (Unsichtbarkeit für 60 Sekunden, einmal am Tag) kommen für kriegerähnliche Charaktere infrage. Doch das Sternzeichen „Der Krieger" eignet sich für Ihren Kämpfer am besten.

KRIEGER-FERTIGKEITEN

BLOCKEN (ATTRIBUT: KONSTITUTION)

Diese Fertigkeit bestimmt, wie gut oder schlecht Sie mit Ihrem Schild oder Ihrer Waffe Angriffe abwehren. Steigen Sie in dieser Fertigkeit zum Gesellen auf, nimmt Ihr Schild keinen Schaden im Kampf.

STUMPFE WAFFEN (ATTRIBUT: STÄRKE)

Diese Fertigkeit steuert den Umgang mit riesigen Äxten und schweren Keulen. Meister in Stumpfe Waffen verfügen über eine Chance, den Widersacher zu lähmen.

SCHWERTKAMPF (ATTRIBUT: STÄRKE)

Meister im Schwertkampf erhalten die Möglichkeit zu lähmen. Im Gegensatz zur Fertigkeit Stumpfe Waffen tragen sie ihr Schwert in einer Hand und können sich daher mit einem zusätzlichen Schild ausrüsten.

SCHWERE RÜSTUNG (ATTRIBUT: KONSTITUTION)

Nur ein schlechter Krieger verzichtet auf schwere Panzerungen. Mit steigendem Fortschritt sinkt das Gewicht der Rüstung. Ein Meister dieser Fertigkeit spürt gar keine Belastung mehr.

WAFFENSCHMIED (ATTRIBUT: KONSTITUTION)

Bei dieser Fertigkeit reparieren Sie nicht nur abgenutzte Waffen und Rüstungen. Ab der Stufe Experte stellen Sie den Zustand Ihrer Gegenstände auf bis zu 125 Prozent wieder her. Waffen richten somit mehr Schaden an, schwere und leichte Rüstungen schützen besser vor Angriffen.

NAHKAMPF (ATTRIBUT: STÄRKE)

Wie schon bei Stumpfe Waffen und Schwertkampf lähmen auch die Meister-Nahkämpfer ihre Gegner – allerdings in waffenlosen Auseinandersetzungen.

RICHTIGE WAHL TREFFEN

Die Wahl Ihrer Fertigkeiten hängt eng mit Ihren Attributen zusammen. Steigen Sie etwa im Nahkampf eine Stufe auf, erhöht sich auch Ihr Stärkewert. Treiben Sie dagegen Ihre Fertigkeit Zerstörung in die Höhe, so steigt das Attribut Willenskraft – für einen Krieger nicht von Bedeutung. Wählen Sie daher generell sechs der sieben möglichen Fertigkeiten in Abstimmung mit Ihren Attributen.

KRIEGER-MISCHLINGE

Prinzipiell reicht jedoch die Spezialisierung auf eine Waffengattung. Entscheiden Sie sich daher für Stumpfe Waffen oder Schwertkampf. Beides gleichzeitig wenden Sie ohnehin nicht an. Vorteil für Schwertkämpfer: Eine Hand bleibt für einen Schild frei. Ebenso können Sie auf Nahkampf verzichten, denn Angriffe mit Waffen bringen im Gegensatz zu bloßen Fäusten Boni. Tauschen Sie daher einige Fertigkeiten des reinen Kriegers gegen Künste anderer Klassen aus. Als sinnvoll erweisen sich Schütze für gelegentliche Fernkämpfe sowie Wiederherstellen zum Heilen. Verzichten sollten Sie dagegen auf sämtliche anderen Zaubereien. Im Folgenden stellen wir Ihnen unseren Vorzeigekrieger vor.

DIE ORKISCHE KAMPFMASCHINE

Unser Beispiel-Kämpfer Balug setzt auf Stärke und Konstitution. Zwischen den Kämpfen heilt er sich mit der Fertigkeit Wiederherstellen. Intelligenz, Charisma und Schnelligkeit sind für den Krieger nicht wichtig.

Name	Balug gro-Bulmushug
Rasse	Ork (männlich)
Sternzeichen	Der Krieger
Lebensenergie	130
Magie	60
Ausdauer	210
Stärke	60
Intelligenz	30
Willenskraft	50
Geschicklichkeit	35
Schnelligkeit	30
Konstitution	65
Charisma	30
Glück	50
Waffenschmied	40
Stumpfe Waffen	40
Athletik	30
Blocken	40
Nahkampf	35
Schwere Rüstung	40
Wiederherstellen	25
Schwertkampf	10
Alchemie	5
Veränderung	5
Beschwörung	5
Illusion	5
Mystik	5
Akrobatik	5
Leichte Rüstung	5
Schütze	5
Handelsgeschick	5
Sicherheit	5
Schleichen	5
Wortgewandtheit	5

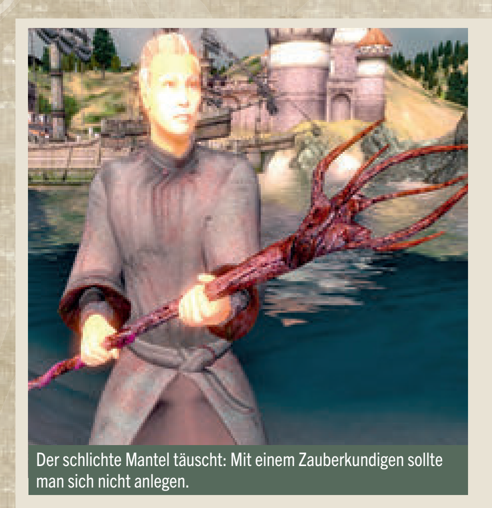


Der Ork hat diesen Banditen tödlich getroffen. Durch die Wucht des Schlages (Meister in Stumpfe Waffen) schleudert es den Widersacher nach hinten.



In vielen Städten gibt es eine Kriegergilde, die immer neue Mitglieder sucht. Ein idealer Weg für die Ausbildung Ihres angehenden Kämpfers!

Charaktertipps: Der Magier


Der schlichte Mantel täuscht: Mit einem Zauberkundigen sollte man sich nicht anlegen.

Wer schon immer seinen Nachbarn in einen Frosch verwandeln wollte oder gern mit dem Feuer spielt, schlägt am besten die Magierlaufbahn an. Zwar reicht ein Zauberer im Nahkampf nie an einen Krieger heran, aus der Distanz ist der Magier jedoch ein effektiver Charakter. Unsere Tipps bringen Ihnen die Zauberkünste bei.

BRETONEN

Bretonen sind eigentlich die geborenen Zauberer. Sowohl Männer als auch Frauen erhalten einen Bonus von zehn Punkten auf Intelligenz und Willenskraft – die zwei Hauptattribute für Magie. Dafür büßen männliche Bretonen bei Geschicklichkeit, Schnelligkeit und Konstitution (-10) ein, Frauen verzichten dagegen auf zehn Punkte bei Stärke, Geschicklichkeit und Konstitution. Die Hauptfertigkeiten der Bretonen liegen bei den Magiearten Beschwören, Mystizismus und Wiederherstellen (+10) sowie bei der Alchemie, der Veränderung und der Illusion (jeweils +5). Einmal am Tag können Magier einen magischen Schild um sich herum aufbauen. Außerdem sind sie sehr resistent gegenüber Zauberangriffen. Weiterer Vorteil: Gefestigter maximaler Magie-Wert von 50 Punkten.

HOCHELFEN

Hochelfen sind die besten Kriegsmagier. Mit ihrer leidenschaftlichen Hingabe zu den Zaubern entfesseln sie unwiderstehliche Kräfte. Einen Attributbonus erhalten die Spitzohren bei der Intelligenz (+10). Männliche Hochelfen nehmen dabei Rückschritte bei Stärke und Schnelligkeit in Kauf (-10), Frauen erhalten einen Malus auf Stärke und Konstitution (-10). Fertigkeitsfelder des Hochelfen bilden vor allen Dingen die Magie der Veränderung, der Zerstörung und des Mystik (jeweils +10). Auch in Alchemie, Beschwörung und Illusion verfügen sie über gute Kenntnisse (je +5). Hochelfen sind sehr resistent gegen Krankheiten (75 Punkte), dafür aber anfällig für Feuer, Kälte und Blitz (jeweils 25 Punkte). Als bester Bonus erweist sich bei Hochelfen jedoch die Festigung des Magie-Wertes auf 100.

DUNKELELFEN

Dunkelelfen eignen sich besonders als Kampfmagier. Auch wenn der Malus von -10 auf Charisma und Willenskraft (bei Frauen auf Konstitution und Willenskraft) erst einmal abschreckt, ist der Dunkelelf eine sehr ausgeglichen Rasse. Die Schnelligkeit erhöht sich um zehn Punkte, Hauptfertigkeiten liegen beim Schwertkampf und bei der Zerstörungsmagie mit jeweils zehn Zusatzpunkten über dem Durchschnitt. Auch Athletik, Bogenschütze, Leichte Rüstung, Stumpfe Waffen und Mystik glänzen mit fünf Extrapunkten. Der Dunkelelf kann einmal am Tag einen Geist der Stufe 1 beschwören, der an seiner Seite kämpft. Viel wichtiger ist aber seine Resistenz gegen Feuer (75 Punkte), die Ihnen vor allen Dingen in den Oblivion-Welten der Hauptmission oft das Leben vor den Feuerbällen rettet.

DIE STERNZEICHEN EINES MAGIERS

Bei den Sternzeichen steht auch der magiebedarfte Held vor der Qual der Wahl. Hier die besten Möglichkeiten für eine gelungene Magierlaufbahn:

DER MAGIER

Der Held, der unter dem Magier-Sternzeichen geboren ist, erhält einen Bonus von 50 Punkten auf seinen Magie-Wert. Damit verfügen Sie stets über ausreichend Zauberenergie.

DER ATRONACH

Atronach-Geborene erfreuen sich an einem Magie-Wert von 150. Allerdings regenerieren Helden dieses Sternzeichens ihren Magie-Vorrat nicht. Sie absorbieren Magie, wenn sie mit Zaubern angegriffen werden. Gerade im späteren Verlauf des Spiels ist die fehlende Regeneration nicht nur nervig, sondern führt auch des Öfteren zum frühzeitigen Ableben.

DER LEHRLING

Das Lehrling-Sternzeichen gewährt seinem Träger einen Magiebonus von 100. Allerdings setzt sich Ihr Zauberer dadurch einer hundertprozentigen Anfälligkeit gegen magische Angriffe aus. Gerade die Mitglieder der Magiergilde treffen im Verlaufe ihrer Abenteuer auf viele feindliche Zauberer.

MAGIE-FERTIGKEITEN

Als Zauberer sollten Sie eine besonderen Augenmerk auf die Intelligenz sowie die Willenskraft richten, da diese Attribute sechs der sieben magischen Fertigkeiten steuern. Angehende Zauberer sollten beherrschen:

ZERSTÖRUNG (ATTRIBUT: WILLENSKRAFT)

Diese Magie-Fertigkeit deckt alles ab, was dem Gegner direkten Schaden zufügt. Zum Beispiel ein Feuerball, ein Blitzschlag oder aber Entzug von Attributen wie Intelligenz oder Konstitution.



Solch eine Horde Skelette stellt für einen Magier keine Bedrohung dar. Mit einem Feuerball schicken Sie die Untoten ein zweites Mal ins Jenseits.

Der Magier braut aus Pflanzen und Kräutern allerlei Tränke zusammen. Mit diesen Zutaten hatten wir jedoch wenig Glück.

WIEDERHERSTELLEN (ATTRIBUT: WILLENSKRAFT)

Diese Fertigkeit bestimmt, wie gut Sie sich selbst heilen und Ihre Magieleiste wieder auffüllen. Die Fähigkeit steigt durch die Häufigkeit ihrer Anwendung.

ILLUSION (ATTRIBUT: CHARISMA)

Zaubersprüche wie Chamäleon oder Unsichtbarkeit richten sich stark nach dem Wert dieser Fertigkeit.

BESCHWÖREN (ATTRIBUT: INTELLIGENZ)

Mit der Beschwören-Fertigkeit rufen Sie Unterstützung in Form von Skamps, Geistern und Atronachen herbei. Je höher Ihre Stufe, desto mächtigere Kreaturen eilen Ihnen zu Hilfe.

VERÄNDERUNG (ATTRIBUT: WILLENSKRAFT)

Diese Fertigkeit deckt alles ab, was Gegenstände manipuliert. Damit knacken Sie zum Beispiel Schlösser oder bauen magische Schilde auf. Je höher der Wert, umso stärkere Verriegelungen fallen Ihrem Können zum Opfer.

MYSTIK (ATTRIBUT: INTELLIGENZ)

Zauberer dieser Fachrichtung wehren Magieangriffe ab (oder absorbieren sie), heilen Krankheiten und manipulieren entfernte Objekte. Außerdem beeinflusst Mystik die Handhabung der Seelensteine.

ALCHEMIE (ATTRIBUT: INTELLIGENZ)

Die Alchemie-Fertigkeit erhöht Ihr Verständnis für die Zutaten eines Trankes. Je höher die Stufe, desto mehr Wirkungen einer Zutat können Sie erkennen.

VORGEFERTIGTE KLASSEN

Aus den erläuterten Fertigkeiten können Sie natürlich auch eine eigene Klasse basteln. Es stehen jedoch auch vorgefertigte zur Wahl:

HEILER

Der Heiler setzt mit Charisma und Willenskraft auf magische Attribute. Zerstörung, Veränderung, Illusion, Wortgewandtheit, Wiederherstellen, Handelsgeschick und Alchemie bilden die Hauptfertigkeiten. Leider fehlt ihm eine Ausbildung in Sachen Kampf und Rüstung. Damit übersteht ein Heiler nur schwer Nahangriffe. Wählen Sie diese Klasse nur dann, wenn Sie wirklich einen reinen Zauberkundigen spielen wollen. Dasselbe gilt für die Klasse des Magiers, die zwar verlockend aussieht, aber ebenfalls keine Chancen im Kampf hat. Als reiner Magier müssen Sie ständig Ihre Zauberfertigkeiten im Blick behalten. Lernen Sie bei jedem Aufstieg neue Zaubersprüche, um die Feinde gar nicht erst an sich herankommen zu lassen.

HEXENJÄGER

Die Hexenjäger gehen ganz gut mit Waffen um – vor allen Dingen mit dem Bogen. Begünstigungen gibt's bei Intelligenz und Geschicklichkeit, Hauptattribute sind Zerstörung, Sicherheit, Schütze, Beschwörung, Athletik, Mystik und Alchemie. Damit starten Sie auch als Magier hinterhältige Angriffe und erlegen Ihre Gegner von weitem mit dem Bogen.

KAMPFMAGIER

Mit dem Kampfmagier erhalten Sie eine gute Mischung aus magischen Fertigkeiten und Kampfkraft. Stärke und Intelligenz sind beim Kampfmagier besonders hoch. Seine Hauptfertigkeiten liegen bei Zerstörung, Veränderung, Stumpfe Waffen, Beschwörung, Schwertkampf, Mystik und Alchemie. Eine gute Klasse für eine Mischung aus offenem Angriff und Zauberei.

MAGIER-MISCHKLASSE

Auf alle sieben Magie-Fertigkeiten zu setzen, wird Sie im Spiel in große Schwierigkeiten bringen. Vernachlässigen Sie lieber zwei Attribute wie Illusion oder Veränderung. Wenn Sie Ihren Magier dafür den Schwertkampf und den Umgang mit leichten Rüstungen lehren, braucht er auch einen Nahkampf nicht zu scheuen. Zusammen mit der Fertigkeit Zerstörung wird Ihr Charakter dann zum perfekten Kampfmagier. Im Folgenden finden Sie die Werte für eine solche magiekundige Mischklasse:

DIE DUNKELF-KAMPFMAGIERIN

Unser Magier erhielt die Hauptattribute Intelligenz und Willenskraft, für Nahkämpfe Schwertkampf und Leichte Rüstung.

Name	Algavia Perennius
Rasse	Dunkelelf (weiblich)
Sternzeichen	Der Magier
Lebensenergie	60
Magie	140
Ausdauer	145
Stärke	40
Intelligenz	45
Willenskraft	35
Geschicklichkeit	40
Schnelligkeit	50
Konstitution	30
Charisma	40
Glück	50
Schwertkampf	35
Alchemie	30
Beschwörung	30
Zerstörung	40
Mystik	35
Wiederherstellen	30
Leichte Rüstung	30
Athletik	10
Stumpfe Waffen	10
Veränderung	10
Illusion	10
Schütze	10
Waffenschmied	5
Blocken	5
Nahkampf	5
Schwere Rüstung	5
Akrobatik	5
Handelsgeschick	5
Sicherheit	5
Schleichen	5
Wortgewandtheit	5



Ein Zauberer muss immer auf dem Laufenden sein. Lesen Sie daher viele Bücher. Oft lernen Sie daraus neue Zaubersprüche.

Auch die Magiergilde schlägt überall ihre Filialen auf. Hier bewundern Sie gerade die Magiergilde von Leyawiin.

Charaktertipps: Der Dieb


Verschlagen und wendig muss er sein, der Dieb. Dann klappt's auch mit der Beute.

Sind Ihnen Kämpfer zu heroisch und Zauberer zu verkopft? Dann ist das Dasein im Schatten genau das Richtige für Sie! Die Laufbahn als Dieb oder Assassine fällt jedoch nicht so einfach aus. Sie arbeiten oft im Verborgenen und bringen Ihre Feinde hinterrücks um die Ecke. Dafür verschaffen Ihnen Ihre Jobs die meisten Erfolgserlebnisse. Unsere Ratschläge bilden Sie zum perfekten Gauner aus.

KHAJIIT

Die Geschicklichkeit der katzenähnlichen Wesen ist fast schon legendär (+10). Dafür nehmen Khajiit-Männer Abschläge bei Willenskraft und Konstitution und -Frauen bei Willenskraft und Stärke (jeweils -10) in Kauf. Die Katzenmenschen sind besonders gute Akrobaten und Faustkämpfer (jeweils +10). Weitere Boni gibt's auf Athletik, Schwertkampf, Leichte Rüstung, Sicherheit und Schleichen (jeweils +5). Einmal am Tag können Sie einen Gegner demoralisieren. Außerdem dürfen Sie für 30 Sekunden die Fähigkeit „Nacht-Auge" unbegrenzt oft einsetzen.

WALDELFEN

Die Spitzohren vereinen Geschicklichkeit und Schnelligkeit in einem (jeweils +10). Bei Männern sind Willenskraft, Stärke und Charisma um zehn Punkte beschnitten, Frauen verlieren statt des Charismas an Konstitution. Waldelfen sind ausgezeichnete Alchemisten und Bogenschützen. Sie schleichen sich fast lautlos (alle drei Fertigkeiten +10). Akrobatik, Veränderung und leichte Rüstung erhalten einen Bonus von fünf Punkten. Darüber hinaus sind Waldelfen sehr resistent gegen Krankheiten (75 Punkte) und können einmal pro Tag die Fähigkeit „Kreatur befehligen" einsetzen.

ARGONIER

Argonier verfügen über eine 75-prozentige Resistenz gegen Krankheiten, eine vollständige Resistenz gegen Gift und können unter Wasser atmen. Die männlichen Argonier eignen sich sehr gut als Dieb-Charaktere, da ihre Geschicklichkeit und Schnelligkeit um zehn Punkte erhöht sind. Willenskraft, Konstitution und Charisma werden dafür um zehn Punkte gesenkt. Die Sumpf-Damen eignen sich besser als Zauberer: Ihre Intelligenz ist um zehn Punkte erhöht, Konstitution und Charisma um zehn Punkte heruntergestuft. Bei den Fertigkeiten unterscheiden sich Männlein und Weiblein allerdings nicht. Das Hauptaugenmerk liegt auf Sicherheit und Athletik (jeweils +10). Hinzu kommen Nebenfertigkeiten auf den Gebieten Alchemie, Schwertkampf, Nahkampf, Illusion und Mystik (jeweils +5).

DIEB-STERNZEICHEN

Nicht viele Sternbilder eignen sich für Ihre illegale Laufbahn. Angehende Diebe sollten am besten unter folgenden Zeichen geboren werden:

DER DIEB

Das Sternzeichen „Der Dieb" gibt Ihnen jeweils zehn Extrapunkte auf Geschicklichkeit, Schnelligkeit und Glück. Somit decken Sie die Hauptattribute für eine erfolgreiche Diebeslaufbahn.

DER SCHATTEN

Durch eine Spezialfähigkeit machen Sie sich einmal pro Tag für 60 Sekunden unsichtbar. Bei den Aufgaben der Diebes- und der Assassinengilde hilft das ungemein weiter.

DER TURM

Mit diesem Sternzeichen öffnen Sie einmal am Tag ein Schloss der mittleren Stufe. Die zweite Spezialfähigkeit reflektiert darüber hinaus fünf Punkte Schaden über einen Zeitraum von 120 Sekunden.

DIEB-FERTIGKEITEN

Die drei dominierenden Attribute des Diebes sind Geschicklichkeit, Schnelligkeit und Charisma. Diese steuern die Fertigkeiten. Folgende Künste sind dabei von Bedeutung:

SICHERHEIT (ATTRIBUT: GESCHICKLICHKEIT)

Sicherheit bestimmt, wie gut Sie Schlösser an Türen oder Truhen knacken. Je höher Sie in dieser Fertigkeit aufsteigen, desto weniger Zylinder fallen bei einem missglückten Knackversuch wieder in die ursprüngliche Stellung.

SCHLEICHEN (ATTRIBUT: GESCHICKLICHKEIT)

Dieses Attribut bestimmt, wie lautlos Sie sich fortbewegen. Außerdem steuert die Fertigkeit den Extraschaden bei einem Schleichangriff. Ein Meister des Schleichens ignoriert komplett die gegnerische Rüstung und richtet vollen Schaden an.

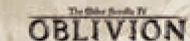
AKROBATIK (ATTRIBUT: SCHNELLIGKEIT)

Die Akrobatik-Fertigkeit bestimmt, wie gut Sie springen und wie viel Schaden Sie nehmen, wenn Sie aus Höhen herunterfallen. Ein Meister der Akrobatik springt sogar von der Wasseroberfläche ab.



Das Porträt des Graufuchses werden Sie in Cyrodiil häufiger sehen. Gehen Sie dem Hinweis nach. So gelangen Sie zur Diebesgilde.

Diebe betreten ein Haus fast nie durch die Vordertür. Knacken Sie dagegen lieber den Hintereingang.



LEICHTE RÜSTUNG (ATTRIBUT: SCHNELLIGKEIT)

Je höher die Fertigkeitsstufe, desto weniger verschleißt eine leichte Rüstung und desto weniger behindert sie den Träger beim Laufen. Bei einem Meister der leichten Rüstung erhöht sich die Schutzwirkung auf bis zu 150 Prozent.

SCHÜTZE (ATTRIBUT: GESCHICKLICHKEIT)

Mit dieser Fertigkeit erhöhen Sie Ihre Schusspräzision. Steigen Sie weiter auf, können Sie mit dem Bogen heranzoomen oder den Gegner mit einem einzigen Pfeil betäuben.

HANDELSGESCHICK (ATTRIBUT: CHARISMA)

Diese Fertigkeit verbessert Ihr Handelsgeschick. Ab der Stufe „Geselle“ können Sie auch Waren an Händler verkaufen, die diese normalerweise ablehnen. Ab der Experten-stufe investieren Sie in Geschäfte und sahnen Gewinne in bar ab.

WORTGEWANDTHEIT (ATTRIBUT: CHARISMA)

In Gesprächen mit Nichtspielercharakteren erhalten Sie hierdurch mehr Informationen. Außerdem gibt’s Boni im Überzeugungsminispiel.

VORGEFERTIGTE KLASSEN

Mit den oben genannten Fertigkeiten können Sie eine sehr gute eigene Klasse erstellen. Allerdings bietet **Oblivion** auch vorgefertigte Charaktere, die durchaus Sinn ergeben:

BARDE

Eine Mischung aus Kämpfer und Dieb. Hauptfertigkeiten sind Schwertkampf, Blocken, Illusion, Alchemie, leichte Rüstung, Handel und Wortgewandtheit, Begünstigungen gibt es bei Charisma und Intelligenz. Wählen Sie diese Klasse, wenn Sie nicht nur hinterhältig töten, sondern auch mit dem Schwert ordentlich zulangen wollen.

DIEB

Begünstigungen bei Schnelligkeit und Geschicklichkeit machen Ihnen das Leben leichter. Die Hauptfertigkeiten des Diebes liegen bei Sicherheit, Schleichen, Akrobatik, Schütze, Leichte Rüstung, Handelsgeschick und Wortgewandtheit. Diese Klasse deckt alle Felder des Diebes ab. Natürlich müssen Sie dann auch den perfekten Dieb spielen. Frontale Angriffe oder Spielereien mit Zaubern sind hier nicht drin.

DIEB-MISCHKLASSEN

Falls Sie als Dieb auch einmal auf die harte Tour vorgehen wollen, können Sie bei ihm statt in die Wortgewandtheit auch in den Nahkampf investieren. Denn wenn Ihre Bogenkunst versagt oder Sie sich von hinten an ein Opfer rangeschlichen haben, kommt es ohnehin zum Kampf Mann gegen Mann. Der Khajiit hat für eine solche Mischklasse gute Werte, da auch sein Stärke-Attribut recht hoch ist. In der Tabelle rechts finden Sie die Werte für einen listigen Angreifer.

DA FEHLT DOCH NOCH WAS!

Geübte Spieler werden es gemerkt haben: In unserem Charakter-Guide haben wir einige Sternzeichen, Klassen und die Rasse der Kaiserlichen ausgelassen. Wir haben Ihnen auf diesen Seiten Hilfestellungen für einen spezialisierten Charakter gegeben. Aber Sie können in **Oblivion** auch eine Mischklasse spielen. Die Kaiserlichen eignen sich zum Beispiel für so etwas besonders gut. Die Ausgangswerte dieser Rasse sind zwar durchschnittlich, jedoch wird diese Schwäche schnell zum Vorteil. Es steht Ihnen frei, diese Rasse in jede beliebige Richtung zu entwickeln. Ein passendes Sternzeichen sowie die passenden Fertigkeiten lenken diesen Mischavatar in die richtige Richtung.

Zum Beispiel eignet sich die Klasse Schattenklinge sehr gut, wenn Sie von allem ein wenig haben wollen – Magie, Kampf und Dieb. Mit dem Sternzeichen „Die Schlange“ erhalten Sie einen Zauberspruch, der vier Effekte auf einmal auslöst. Natürlich ergibt diese Kombination weniger Sinn. Sie haben kaum Schwächen, aber auch wenig Stärken. Dadurch zieht der Schwierigkeitsgrad von **Oblivion** deutlich an. Eine Mischklasse ist daher etwas für erfahrene Spieler. *(csc/af)*

DER DIEBISCHE KHAJIIT

Diese Werte hat ein Khajiit mit den Hauptattributen Geschicklichkeit und Schnelligkeit. Mit Nahkampf und Schütze kann er auch austeilen.

Name	Leise-Schleich Fellhaut
Rasse	Khajiit (männlich)
Sternzeichen	Der Schatten
Lebensenergie	60
Magie	80
Ausdauer	155
Stärke	40
Intelligenz	40
Willenskraft	30
Geschicklichkeit	55
Schnelligkeit	45
Konstitution	30
Charisma	40
Glück	50
Akrobatik	40
Leichte Rüstung	35
Schütze	30
Handelsgeschick	30
Sicherheit	35
Schleichen	35
Nahkampf	35
Athletik	10
Wortgewandtheit	10
Schwertkampf	10
Beschwörung	5
Illusion	5
Mystik	5
Waffenschmied	5
Blocken	5
Stumpfe Waffen	5
Schwere Rüstung	5
Alchemie	5
Veränderung	5
Wiederherstellung	5
Zerstörung	5



In diesem kleinen Minispiel knacken Sie Schlösser und Truhen. Je höher der Wert in Sicherheit, desto weniger Dietriche gehen dabei kaputt.


Geschickte Diebe sind ausgezeichnete Bogenschützen und agieren vornehmlich aus dem Hinterhalt heraus.

Mithilfe einiger weniger Mods lässt sich der Klassiker **Oblivion** grafisch mächtig aufpolieren.

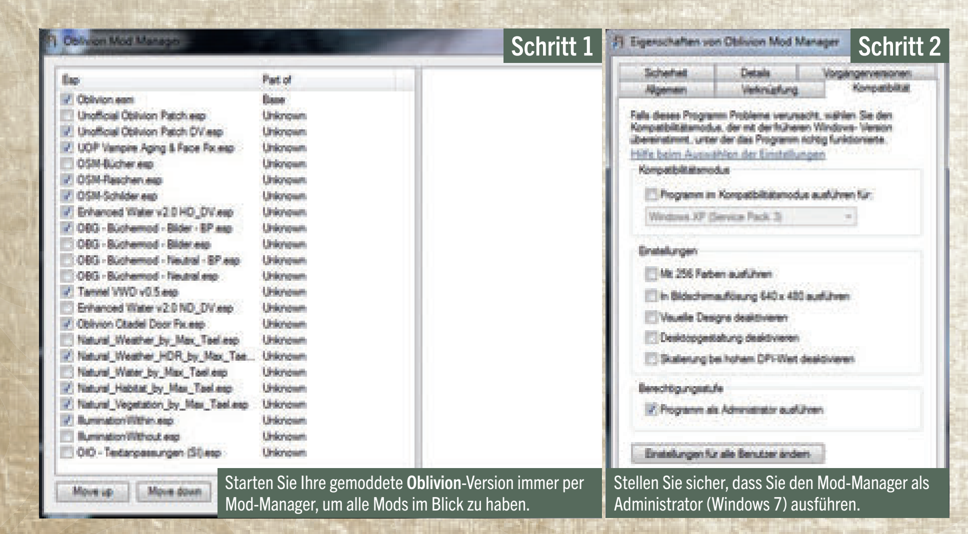
Oblivion-Workshop: Frisch lackiert und mit mehr Komfort!

Mit nur wenigen Handgriffen lassen Sie Bethesdas Rollenspielhit von 2006 in völlig neuem Licht erstrahlen und genießen obendrein eine überarbeitete Benutzeroberfläche. Wir erklären Ihnen Schritt für Schritt, wie Sie dabei vorgehen. Die nötigen Tools und Modifikationen stellen wir Ihnen bequem per Link-Sammlung auf unserer Webseite www.pcgames.de/oblivionspecial zur Verfügung. Im Workshop-Artikel nennen wir Ihnen am Ende jedes Schritts den entsprechenden Dateinamen des Tools oder der Mod.

SCHRITT 1: OBLIVION FÜR MODS VORBEREITEN

Bevor Sie mit Mods jeglicher Art für **Oblivion** loslegen, empfehlen wir Ihnen, nach der Installation der Vollversion zunächst das Tool namens **Oblivion Mod Manager** (kurz obmm) zu installieren. Der Mod-Manager ist deswegen so wichtig, weil Sie damit einzelne Mods ein- und ausschalten können, um zum Beispiel verschiedene Varianten für Wasserdarstellung auszuprobieren, ohne dafür jedes Mal das Spiel neu installieren zu müssen. Eine gemoddete Version von **Oblivion** lässt sich ganz normal mit Ihrer Desktopverknüpfung für das Spiel starten. Wir raten Ihnen trotzdem dazu, das Spiel immer per Verknüpfung zum Mod-Manager aufzurufen, um immer im Blick zu haben, welche Mods gerade zum Einsatz kommen.

Oblivion Mod Manager: obmm_1_1_12 full installer



Starten Sie Ihre gemoddete **Oblivion**-Version immer per Mod-Manager, um alle Mods im Blick zu haben.

Stellen Sie sicher, dass Sie den Mod-Manager als Administrator (Windows 7) ausführen.

SCHRITT 2: TÜCKE IN WINDOWS 7 UMGEHEN

Um Fehler beim Start zu vermeiden, rechtsklicken Sie bitte auf die Desktopverbindung **Oblivion Mod Manager** und wählen „Eigenschaften". In dem sich öffnenden Fenster wählen Sie die Schaltfläche „Kompatibilität" und klicken bei „Berechtigungsstufe" auf die Checkbox für „Programm als Administrator ausführen". Wiederholen Sie den Vorgang auch für die Dateien *OblivionLauncher.exe* und *Oblivion.exe* in Ihrem Spielverzeichnis.



SCHRITT 3: DATEISYSTEM ÜBERLISTEN

Das spielinterne Dateiverwaltungssystem arbeitet von Haus aus leider nicht korrekt. Dies führt dazu, dass bei einigen Mods Dateien, die im Spiel ersetzt werden sollen, vom Programm ignoriert bleiben und weiterhin die Originaldateien benutzt werden. Das ist vor allem bei Texturmods der Fall. Um dieses Problem zu umgehen, installieren Sie gleich nach dem Mod-Manager das Plugin **ArchiveInvalidation Invalidated**. Sollten Mods trotz des installierten Plugins nicht korrekt funktionieren, zeigen wir Ihnen in Schritt 17 des Workshops, wie Sie sich in so einem Fall helfen können.

ArchiveInvalidation Invalidated: Installer Version – recommended

SCHRITT 4: PATCHWORK, ABER RICHTIG!

Auch wenn es sich bei unserer Vollversion schon um die von Bethesda verbesserte Version 1.2.0416 handelt, lassen sich durch Community-Patches noch weitere Fehler beseitigen. Nutzen Sie dafür die sogenannten UOPs (Unofficial Oblivion Patches). Die aktuellste Fassung des Patches ist in der Version 3.4.2 seit August 2012 für die deutsche Version des Spiels verfügbar. Der Patch behebt über 2.000 Fehler im Spiel – unbedingt installieren!

Unofficial_Oblivion_Patch-3.4.2

SCHRITT 5: SICHERHEITSKOPIE ERSTELLEN UND INSTALLATIONSHINWEIS

Oblivion ist jetzt optimal gepatcht – jetzt geht's an das Aufbrezeln von Grafik und Benutzeroberfläche! Bevor Sie damit starten, legen Sie sich am besten eine Sicherheitskopie Ihrer gepatchten **Oblivion**-Version an. Kopieren Sie dafür einfach Ihr Spielverzeichnis und speichern Sie es als Backup unter einem anderen Namen ab, zum Beispiel „/Oblivion_gepatcht". Sie benötigen dafür 4,75 GByte Speicherplatz. Die folgenden Mods bestehen meist aus gepackten Dateien im .zip-, .rar- oder .7z-Format, für die Sie ein Entpack-Tool wie etwa **WinRar** benötigen, das Sie auf unserer DVD vorfinden. Da die Modder oft unterschiedliche Verzeichnispfade nutzen, raten wir dazu, gepackte Mod-Dateien zunächst immer in ein temporäres Verzeichnis zu entpacken. Schauen Sie sich danach den Ordner-Pfad der entpackten Dateien an. Alle Mods gehören in den Ordner „/Data" Ihres Spielverzeichnisses. In der Regel werden dabei Dateien überschrieben, was Sie bestätigen müssen.

SCHRITT 6: VERBESSERTE GRAS-DARSTELLUNG

Kopieren Sie das entpackte Verzeichnis „/Textures" in den Ordner „/Data" Ihres Spielverzeichnisses. Damit sehen die Grastexturen nicht mehr so schachbrettartig verteilt aus.

Better_grass_texture_without_tiling

SCHRITT 7: DETAILVERBESSERUNG (LOD)

Die Landschaften in **Oblivion** bieten herrliche Aussichten, im Urzustand des Spiels leider getrübt durch sehr matschige Texturdarstellung in der Ferne. Einige kleine Mods schaffen Abhilfe. Starten Sie mit der Mod **Noise Replacer** in der Version 1.02, die Sie in ein temporäres Verzeichnis Ihrer Wahl entpacken. Die Mod bietet drei Varianten für Detailverbesserung, wir haben uns für die Variante **HTF3** entschieden. Kopieren Sie den entpackten Ordner „/Data" in Ihr **Oblivion**-Spielverzeichnis.

Als Nächstes nutzen wir die Mod **Landscape_LOD_Texture_Replacement**; den entpackten Ordner „/Textures" kopieren Sie ins Verzeichnis „/Data" Ihres **Oblivion**-Spielverzeichnisses. Verfahren Sie nun genauso mit den übrigen in diesem Schritt genannten Mod-Dateien.

Noise Replacer: Noise_Replacer_102
Landscape_LOD_Texture_Replacement
Landscape_LOD_Texture_Replacement_Border_regions
Landscape_LOD_Normalmap_Fix_MipMap_Fix
DMQL-Normal_Maps_2048

SCHRITT 8: NATÜRLICHE SCHÖNHEIT

In diesem Schritt kümmern wir uns um hübschere Vegetation, bessere Wettereffekte sowie mehr Fauna in der Wildnis. Entpacken Sie dafür zunächst die Mod-Datei in ein temporäres Verzeichnis. Löschen Sie darin den Ordner „/Natural Environments Unsupported Extras", da wir die darin enthaltenen Mods nicht benutzen. Kopieren Sie die Ordner „/Meshes", „/Sound", „/Textures" sowie alle .esp-Dateien in Ihren Ordner „/Data" im **Oblivion**-Spielverzeichnis. Aktivieren Sie per Mod-Manager nun die Mods **Natural_Vegetation**, **Natural_Habitat** und **Natural_Water**. Bei den Dateien Natural_Weather.esp und Natural_Weather_HDR.esp müssen Sie sich für eine Variante entscheiden, wir fanden die HDR-Variante hübscher.

Natural_Environments

SCHRITT 9: HIER KOMMT DIE SONNE

Für verbessertes Sonnenlicht sorgt die Mod **Beaming Sunglare**. Entpacken Sie die Datei in ein temporäres Verzeichnis und kopieren Sie aus dem Ordner „/Sharp Glare (v1.2)" den Ordner „/Textures" nach „/Data" im **Oblivion**-Spielverzeichnis. Hinweis: Wenn Sie mit dem überarbeiteten Wettersystem aus Schritt 8 spielen, wird der hübsche Beleuchtungseffekt für das Sonnenlicht leider nicht dargestellt. Daher müssen Sie die Mod **Natural_Weather** per Mod-Manager deaktivieren, um den Effekt genießen zu können.

Beaming_Sunglare_v12



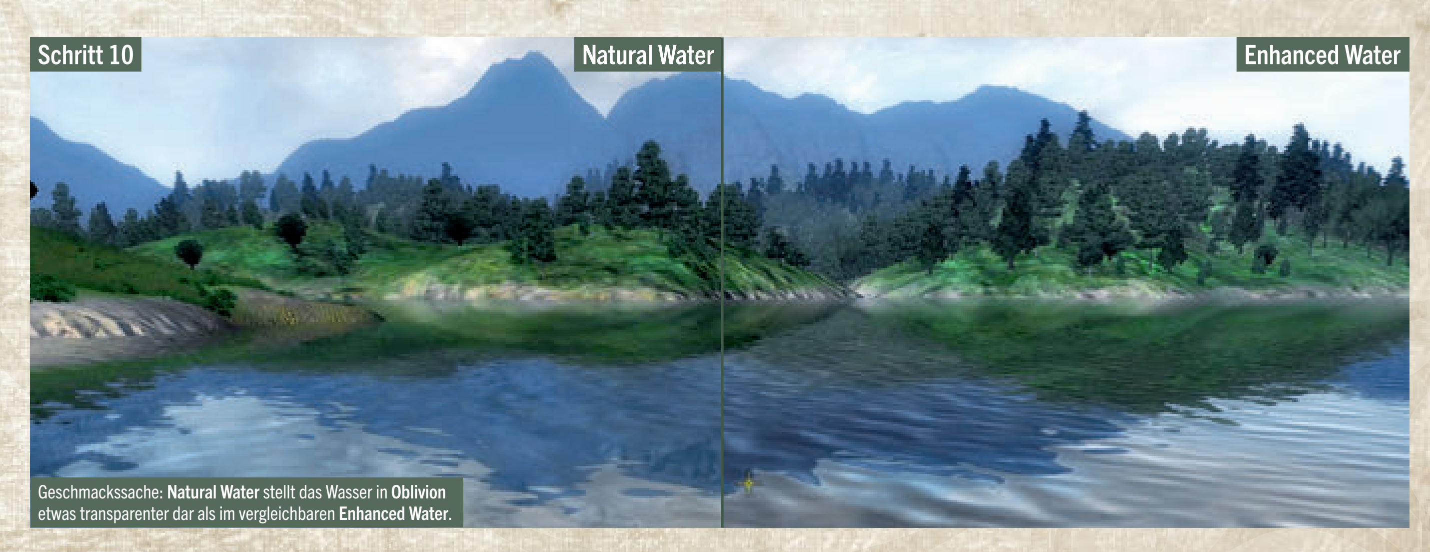
Schritt 9

Mit **Beaming Sunglare** sorgen Sie für atmosphärisches Licht.

SCHRITT 10: WASSER GEFÄLLIG?

Als Alternative zu **Natural_Water** aus Schritt 8 können Sie auch **Enhanced_Water** ausprobieren. Entpacken Sie die Mod-Datei in ein temporäres Verzeichnis. Kopieren Sie die beiden .esp-Dateien aus dem Ordner „/EnhancedWater20_DV" nach „/Data" im **Oblivion**-Verzeichnis. Per Mod-Manager wählen Sie nun eine gewünschte Variante der Wasser-Modifikation aus. Wichtig: Achten Sie darauf, immer nur eine Wasser-Mod aktiviert zu haben!

EnhancedWater DV



Schritt 10

Geschmackssache: **Natural Water** stellt das Wasser in **Oblivion** etwas transparenter dar als im vergleichbaren **Enhanced Water**.



Schritt 11 — Mit Mods / Ohne Mods

Texturmods machen am ehesten deutlich, wie viel Optimierungspotenzial in **Oblivion** steckt.

Schritt 12 — Mit Mods / Ohne Mods

Pilze, Baumrinde, Boden, Felsen – fleißige Modder haben alle Objekte von **Oblivion** überarbeitet – mit Erfolg!

SCHRITT 11: TEXTURPAKETE IM GROSSEN STIL

Wenn Sie bis Schritt 10 mit Ihrer **Oblivion**-Version zufrieden sind, fertigen Sie sich eine Sicherheitskopie des Spiels an, bevor Sie mit dem Workshop fortfahren. Denn gerade die nun folgenden Texturpakete können auf schwächeren Rechnern für Leistungseinbußen sorgen.

Wir beginnen mit Quarls Texturpaket, das aus zwei Mod-Dateien besteht. Entpacken Sie zuerst die Datei „QTP3_Redimized" in ein temporäres Verzeichnis. Kopieren Sie dann die beiden Ordner „/Meshes" und „/Textures" nach „/Data" in Ihr **Oblivion**-Spielverzeichnis. Entpacken Sie danach die Datei „QTP3E-Patch" und kopieren den Ordner „/Textures" ebenfalls nach „/Data" in Ihr **Oblivion**-Spielverzeichnis.

QTP3_Redimized und QTP3E-Patch

SCHRITT 12: ÜPPIGE PFLANZENPRACHT

Um **Oblivion** weiter zu verschönern, widmen wir uns nun den Bäumen und der Vegetation. Entpacken Sie zunächst die Datei „Improved_Trees_and_Flora" in ein temporäres Verzeichnis. Kopieren Sie den entpackten Ordner „/Data" in Ihr Spielverzeichnis. Jetzt entpacken Sie die Datei „Improved_Trees_and_Flora_2" und kopieren Sie die Ordner „/Meshes" und „/Textures" nach „/Data" ins **Oblivion**-Verzeichnis. Für weitere grafische Verbesserungen sorgen die Dateien „ITFBark2012" und „ITF2Update". Verfahren Sie dabei wieder so, wie zuvor beschrieben – sprich, entpacken Sie die .7z-Dateien und kopieren Sie jeweils die Ordner „/Meshes" und „/Textures" nach „/Data" ins Spielverzeichnis.

Improved_Trees_and_Flora
Improved_Trees_and_Flora_2
ITFBark2012
ITF2Update

SCHRITT 13: INNENBELEUCHTUNG

Für eine atmosphärische Beleuchtung sorgt die Mod **Illumination_Within_1.0**. Entpacken Sie die Datei in ein temporäres Verzeichnis und kopieren Sie die Ordner „/Meshes" und „/Textures" sowie die beiden .esp-Dateien nach „/Data" in Ihr **Oblivion**-Spielverzeichnis. Aktivieren Sie per Mod-Manager entweder „IlluminationWithin.esp" oder „IlluminationWithout.esp" – je nachdem, mit welcher Variante Sie zufriedener sind.

Illumination_Within_1.0

SCHRITT 14: BLICK IN DIE FERNE

Die Mod verbessert die Weitsicht und die Darstellung weit entfernter Objekte im Spiel. Entpacken Sie die Datei „Tamriel_VWD_v05_[Current]" in ein temporäres Verzeichnis und kopieren Sie die Ordner „/DistantLOD" und „/Meshes" sowie die Datei „Tamriel VWD v0.5.esp" nach /Data ins **Oblivion**-Spielverzeichnis. Per Mod-Manager aktivieren Sie die .esp-Datei, um die Mod zu starten.

Tamriel_VWD_v05_[Current]

SCHRITT 15: SCHILDERWALD

Starten Sie die Datei „Oblivion_Schilder_Mod_v0.5.exe" und installieren Sie die Mod in Ihr **Oblivion**-Verzeichnis. Per Mod-Manager lassen sich nun die drei Mods für Schilder, Fläschchen und Bücher aktivieren. Im Spiel sind alle Schilder korrekt ins Deutsche übersetzt und die Beschriftungen der Tränke sind deutlich lesbar – ein klarer Atmosphäregewinn! Und wenn Sie zuvor die Bücher in **Oblivion** langweilig fanden, dann schauen Sie sich doch mal die Screenshots zur Bücher-Mod an.

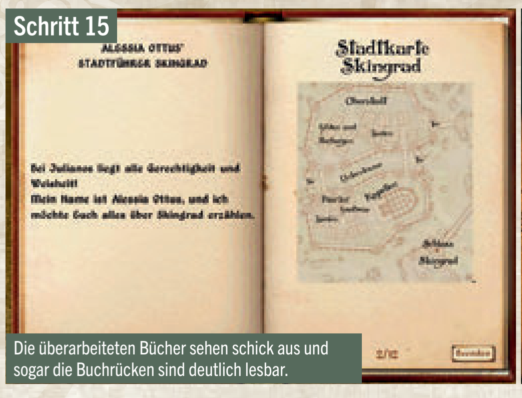
Schilder-Mod: Oblivion_Schilder_Mod_v0.5.exe



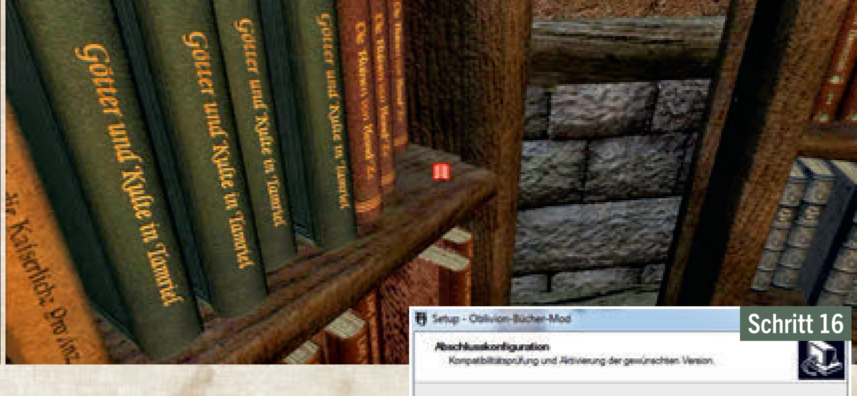
Schritt 13

Mit **Illumination Within** sorgen Sie für atmosphärische Nachtbeleuchtung in **Oblivion**.

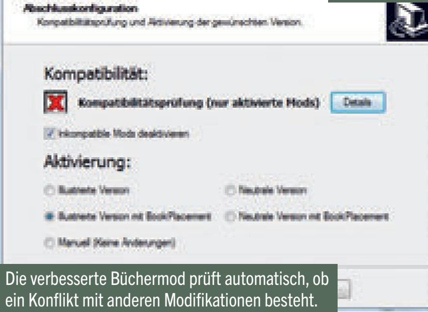
Schritt 15



Die überarbeiteten Bücher sehen schick aus und sogar die Buchrücken sind deutlich lesbar.



Schritt 16



Die verbesserte Büchermod prüft automatisch, ob ein Konflikt mit anderen Modifikationen besteht.

SCHRITT 16: FÜR BÜCHERWÜRMER

Auch wenn die im Schritt 15 beschriebene Modifikation schon für hübschere Bücher im Spiel sorgt, probieren Sie ruhig auch mal die Modifikation **Oblivion-Bücher-Mod-v.1.0-High** aus. Diese lässt sich bequem per Installation einfügen. Lassen Sie am Ende der Installation die voreingestellte Kompatibilitätsprüfung laufen. Wenn Sie diese Mod benutzen möchten, muss im Mod-Manager die Datei „OSM-Bücher.esp" deaktiviert sein. Von den **OBG-Büchermods** darf jeweils nur eine Version aktiviert sein. Wir empfehlen die Variante „OBG-Büchermod-Bilder-BP.esp".

Verbesserte Bücher-Mod: Oblivion-Bücher-Mod-v.1.0-High.exe

Schritt 17: Benutzeroberfläche optimieren

Nachdem **Oblivion** grafisch nun dank der hier beschriebenen Mods deutlich besser aussieht, kümmern wir uns um die fehlerhaften Texte im Spiel und um die Optimierung der Benutzeroberfläche. Entpacken Sie dafür die Datei „Oblivion_Interface_Overhaul-3.0" in ein temporäres Verzeichnis. Öffnen Sie den entpackten Ordner „/Oblivion_Interface_Overhaul-3.0" und kopieren Sie von dort den Ordner „/Data" in Ihr **Oblivion**-Verzeichnis.

Wichtig: Bevor Sie **Oblivion** mit den Vorzügen dieser Mod starten, müssen Sie zuerst noch die im Spiel benutzten Schriftarten auswählen. Öffnen Sie dazu die Datei „OIO Readme.htm" im Verzeichnis „/Readme" im Ordner „/Oblivion_Interface_Overhaul-3.0". Dort ist leicht verständlich erklärt, wie Sie die Schriften für **Oblivion** anpassen. Wir entscheiden uns für die Schrift Kingthings-Petrock.

Wie wäre es jetzt noch mit einer kolorierten, eingedeutschten Weltkarte? Kein Problem – öffnen Sie dafür den Ordner „/Oblivion_Interface_Overhaul-3.0". Aus dem Verzeichnis „/Optional/Deutsche Weltkarten von nONatee/Deutsch Weltkarte für Cyrodiil/Koloriert" kopieren Sie den Ordner „/Data" in Ihr **Oblivion**-Spielverzeichnis. Falls im Spiel dennoch die ursprüngliche, braune Karte angezeigt wird, starten Sie den Mod-Manager und klicken Sie auf „Utilities". Wählen Sie dort „Archive Invalidation" und dann die Option „BSA alteration". Klicken Sie nun auf „Update Now". Danach wird die korrekte Karte im Spiel angezeigt.

Oblivion_Interface_Overhaul-3.0



Erstklassig! Die überarbeitete Karte sieht viel besser aus als im Original und bietet praktische Filterfunktionen.

Falls Mod-Dateien nicht korrekt angezeigt werden, hilft diese Einstellung im Mod-Manager.

Der Vergleich macht deutlich, um wie viel besser die gemoddete Benutzeroberfläche ist.



Die besten Quest-Mods

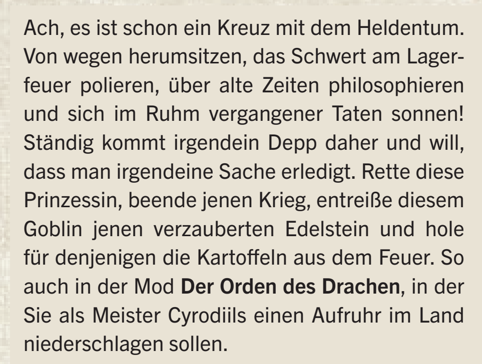
Kaum ein Spiel hat durch Modifikationen von der Community so viele Veränderungen durchgemacht und Erweiterungen erhalten wie **The Elder Scrolls 4: Oblivion**. Bereits auf den vorhergehenden Seiten haben wir Ihnen in unserem Workshop gezeigt, wie Sie dem Rollenspiel mit Mods zu neuem Glanz verhelfen. Nicht nur optisch, sondern auch spielerisch. Doch damit ist die Masse an Fan-Erweiterungen noch lange nicht ausgereizt. Fleißige Modder haben Tausende von Questmods für **Oblivion** erschaffen, die für unzählige Stunden neuen Spielspaß sorgen. Eingebettet in neue Geschichten rund um Cyrodiil. Mit frischen Charakteren und Gegenständen, Waffen, Zaubern und Rüstungen. Häufig auch komplett vertont und mit neuer Musik. Diese Fan-Erweiterungen stehen häufig mit offiziellen Add-ons auf einer Stufe, sind jedoch absolut kostenlos.

Auf den folgenden Seiten stellen wir Ihnen die Questmods vor, die Sie unbedingt gespielt haben sollten. Sie finden die Modifikationen entweder auf unserem Datenträger oder können Sie bei www.tes-oblivion.de, www.scharesoft.de oder auch www.planetoblivion.de herunterladen. Wer es sich ganz leicht machen will, surft einfach auf die Linkliste, die wir unter www.pcgames.de/oblivionspecial für Sie zusammengestellt haben. So können Sie die Mods besonders leicht finden und komfortabel herunterladen. In den Foren der genannten Communityseiten finden Sie allerdings zusätzliche Hilfestellungen und häufig auch die Lösung der neuen Quests.

INHALT


Die Mod bietet unter anderem fordernde Kämpfe, etwa gegen diese Skelettkrieger.

Der Orden des Drachen



Ach, es ist schon ein Kreuz mit dem Heldentum. Von wegen herumsitzen, das Schwert am Lagerfeuer polieren, über alte Zeiten philosophieren und sich im Ruhm vergangener Taten sonnen! Ständig kommt irgendein Depp daher und will, dass man irgendeine Sache erledigt. Rette diese Prinzessin, beende jenen Krieg, entreiße diesem Goblin jenen verzauberten Edelstein und hole für denjenigen die Kartoffeln aus dem Feuer. So auch in der Mod **Der Orden des Drachen**, in der Sie als Meister Cyrodiils einen Aufruhr im Land niederschlagen sollen.

EIN ECHT DICKES DING

Die umfangreiche Mod erweitert **Oblivion** um sage und schreibe 90 abwechslungsreiche Quests mit einzigartigen Charakteren. Während der Spieler durch Wüste, Schnee, Dschungel und Moor watet, um neue Städte, Burgen, Tempelruinen, Höhlen und Geheimnisse zu entdecken, dürften mehr als 70 Stunden vergehen. Was nicht verwunderlich ist, denn die Macher haben in **Der Orden des Drachen** nicht nur einen eigenen Ritterorden mit Begleitern, Burgen, Bewaffnung und allem Schmonz untergebracht, sondern auch 500 Seiten Dialoge vertont, die aus über 10.000 Einzeldateien bestehen.

SUCHET, SO WERDET IHR FINDEN!

Die Hauptquest fügt sich prima ins Hauptspiel ein und führt das abrupte Ende **Oblivions** weiter. Zunächst müssen Sie die Ordensritter, die Ihnen vom Reichskanzler Ocato empfohlen wurden, überzeugen, Sie beim Kampf gegen die Aufständischen zu unterstützen. Schnell stellt sich heraus, dass es sich nicht um die edelsten Recken des Reiches handelt, sondern um den stets besoffenen Clagius, den feigen Thoralf, die rassistische Dunkelelfin Sorla und den dichtenden Schönling Relius. Der fünfte Ritter Helgarth ist gleich ganz verschwunden. Zusammen mit der verbleibenden Ritterbelegschaft machen Sie sich also auf den Weg und suchen das Lager der Aufrührer. So kommen Sie auch näher an den Hintermann der Verschwörung, zu dessen Aufenthaltsort Sie schließlich einen Hinweis finden.

SCHLÜSSELFIGUR

Schließlich stürmen Sie die Burg an der Nordgrenze Cyrodiils, in der Sie einen der längsten **Oblivion**-Dungeons (ca. 20 Zellen) überwinden müssen, um an Ihrem Ziel von keinem Geringeren als Reichskanzler Ocato persönlich in Empfang genommen zu werden. Dieser eröffnet Ihnen, dass er Sie für ein Ritual benutzen möchte, um von dem Daedra-Fürsten Mephala ein Schwert zu erhalten, das in einer alten Prophezeiung als Schlüssel zum neuen Kaisertum genannt wird.

Dummerweise geht bei dem Ritual etwas schief und Sie werden direkt in ein Mephala-Reich teleportiert, das seine eigenen Gesetze hat. Hier stehen Sie dann auf verlorenem Posten. Niemand hilft Ihnen und es bleibt Ihnen überlassen, welche Quests Sie finden und wie lange und wie tief Sie in die Wüste eintauchen möchten. Vielleicht werden Sie Hohepriester der sagenumwobenen Stadt Kathar? Vielleicht treten Sie den Assassinen bei? Vielleicht machen Sie aber auch einen auf Arenakämpfer oder Karawanenführer?

GILDENABENTEUER INKLUSIVE

In Mephalas Reich erleben Sie eine Spielwelt in der Größe der Shivering Isles. Und falls es Ihnen gelingt, irgendwann einmal wieder aus der Wüste zu entfliehen, wartet auf jeden Fall immer noch Reichskanzler Ocato mit seinen Machenschaften in Cyrodiil auf Sie … Nicht zuletzt bietet die Mod auch für dunkle Charaktere viel zu tun. Diese erwartet eine umfangreiche Assassinengilde mit Aufgaben mit mehr als zwanzig Stunden Spielzeit. *(mb)*


Die Grafik der Mod ist sehr detailliert. Beachten Sie die glänzenden Rüstungen!

In der Ordenskrypta greifen Sie skelettierte Ordenskrieger an.

Tänzerinnen sorgen für eine lebendige Atmosphäre – und Modder Ryan für neue Sounds.

In der Trostlosigkeit der Wüste sind Drogen für viele Bewohner die einzige Ablenkung.

In den zahlreichen und ausgedehnten Dungeons wollen Ihnen neben Skeletten auch solche brennenden Kreaturen ans Leder. Für solche Kämpfe sollten Sie viele Heiltränke dabeihaben.

Nehrim: Am Rande des Schicksals



Oblivion-Questmods gab es bereits kurz nach Release. Aber eine fertige Komplettkonvertierung (Total Conversion), die das Spiel total umkrempelt, suchten Spieler lange vergeblich – bis zum 9. Juni 2010. An diesem Tag wurde mit **Nehrim: Am Rande des Schicksals** eine Mod veröffentlicht, die so umfangreich ist und ein so intensives Spielerlebnis bietet, dass sie ihresgleichen sucht.

HOL DIR DIE NEUE ALTE!

Mehr als vier Jahre arbeitete das Entwicklerteam SureAi an **Nehrim**. Die Modifikation benutzt die Grafik-Engine von **Oblivion**, um eine nagelneue und von Hand gebaute Spielwelt etwa in der Größe Cyrodiils, der Welt von **Oblivion**, darzustellen.

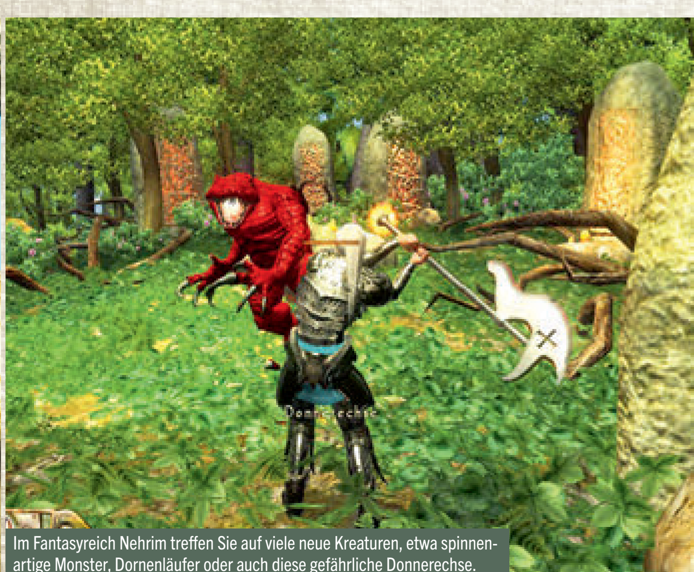
Die Hauptquest dreht sich um Zauberer, Macht, einen Bürgerkrieg und Schicksal. Anfangs treten Sie als Azubi einer Vereinigung von Magiern bei, die für die Freiheit der Menschen im namensgebenden Königreich Nehrim kämpft. Die interessante Story, die durch gelungene Dialoge und Dokumente erzählt wird, in ihrer epischen Breite zu erläutern, würde allerdings den Rahmen dieses Artikels sprengen.

ALLES WIRD ANDERS

Nehrim bietet neben einer lebendigen und schicken Spielwelt (tolle Beleuchtung, Vögel am Himmel, Brandung am Strand, Tiefenunschärfe) auch frische Waffen, neue Rüstungen und Rüstungssets, viele unterschiedliche Dungeons und schöne Außenlevels sowie ein geändertes Gameplay. Schleichangriffe und Bogenschießen sind effektiver als in **Oblivion** und auch das Blocken absorbiert mehr Schaden. Das geänderte Magiesystem sorgt dafür, dass Sie Gegner nun mit Feuerbällen umwerfen oder mit Eiszaubern einfrieren können. Die



Mit Schlachtenstolz-Set-Rüstung, Knochenschild und Artefakt-Schwert kämpfen Sie im magisch kontaminierten Südreich (schwebende Inseln) gegen einen Arkan-Golem.



Im Fantasyreich Nehrim treffen Sie auf viele neue Kreaturen, etwa spinnenartige Monster, Dornenläufer oder auch diese gefährliche Donnerechse.

Gute Aufstiegschancen


Steigt der Held mit genug Erfahrungspunkten auf, dürfen Sie Punkte auf die Attribute wie Stärke, Intelligenz, Charisma oder Schnelligkeit verteilen.


Wenn Sie einen Lehrmeister treffen, investieren Sie Lernpunkte, um Fertigkeiten zu steigern. Das kostet zwar Geld, bringt Ihnen aber auch neue Fähigkeiten.

Eine gute Mod bringt auch sinnvolle, grundlegende Änderungen ins Spiel ein. So wurde das System zum Aufstieg des Helden in Nehrim völlig neu gestaltet.

Wie in **The Elder Scrolls 4: Oblivion** und anderen Rollenspielen erhalten Sie auch in **Nehrim** Erfahrungspunkte, mit denen Sie nach und nach aufsteigen. Erreicht Ihr Held eine neue Stufe, so öffnen Sie im Inventar das Tagebuch und wählen hier den Punkt „Levelaufstieg". Es erscheint ein Fenster (1), in dem Sie die Attribute Ihres Helden sehen. Hier verteilen Sie nun neue Punkte, wodurch Ihr Held etwa stärker, geschickter oder schneller wird. So weit nichts Neues im Vergleich zu **Oblivion**. Mit jedem Levelaufstieg werden jedoch auch Lernpunkte auf Ihrem Konto gutgeschrieben. Treffen Sie nun im Spiel auf einen Lehrmeister, bringt Ihnen dieser etwas bei – vorausgesetzt, Sie haben genug Lernpunkte und das nötige Kleingeld dabei (2). Dadurch steigern Sie etwa Ihre Fertigkeiten im Umgang mit Klingenwaffen oder Bögen, können aber auch neue Fähigkeiten wie das Jagen und das Ausweiden von Tieren erlernen. Das System orientiert sich dabei stark an der **Gothic**-Rollenspielserie. In **Oblivion** dagegen gab es keine Lehrmeister. Der Held verbesserte seine Fertigkeiten dadurch, dass er diese oft benutzte. Wer also nur mit dem Schwert kämpfte, erhöhte mit der Zeit seine Fertigkeit im Schwertkampf. Wer nur leichte Rüstungen trug, konnte auf Dauer mehr Schaden einstecken, wenn er nur diese Panzerung trug. Beide Systeme haben ihren Reiz. Das Team von **Nehrim** entschied jedoch, die Lehrmeister ins Spiel einzubauen, da es einen Tick realitätsnaher ist, bei jemandem zu trainieren, der mehr draufhat als man selbst. Jedoch sollten Sie mit Ihren Lernpunkten auch sparsam umgehen, denn die Lehrmeister sind über die ganze Welt verteilt. Wer also gleich beim ersten Trainer alle Punkte ausgibt, ärgert sich vielleicht später, falls er einen Lehrer findet, bei dem er eine nützlichere Fertigkeit trainieren kann, die der andere nicht im Angebot hatte.

Stärke Ihrer Gegner hängt nicht mehr vom Spielerlevel, sondern von der Spielregion ab, was eine geänderte, aber ausgewogene Spielbalance mit sich bringt. Die Mod bietet ein Erfahrungspunktesystem für erfüllte Quests und getötete Gegner und ähnlich wie in **Gothic** nutzen Sie diese Punkte bei Lehrern zum Verbessern Ihrer Fertigkeiten.

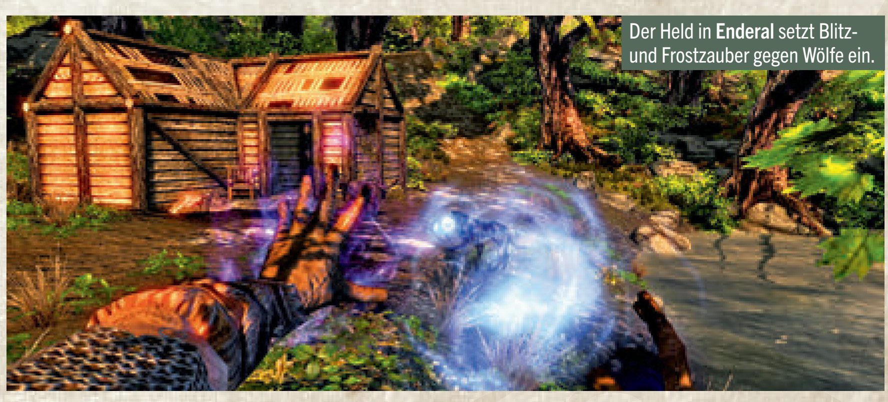
SUCH DIR EINEN ZWEITEN JOB!

Die etwa 30 Nebenquests sind größtenteils erfrischend anders gestaltet als oft im Genre üblich. Vergessen Sie dröge „Bring mir zehn Kräuter"-Aufgaben und helfen Sie stattdessen etwa einem Tollpatsch, der sich einen zu kleinen Helm über den Kopf gestülpt hat, diesen wieder loszuwerden. Der neue Soundtrack aus 50 Stücken sowie die äußerst gelungene Vertonung mit den deutschen Stimmen von Hollywoodstars wie Michael J. Fox, Russell Crowe, Christian Slater und anderen runden das intensive Spielerlebnis ab. Kurzum: **Nehrim** ist klasse geworden und ein Muss für jeden Rollenspiel-Fan! *(mb)*

Erbschaftsangelegenheiten

Mit Enderal arbeitet das Nehrim-Team bereits am Nachfolger dieser Mod – allerdings für Skyrim.

Eigentlich sollte für Nehrim ein Add-on folgen. Doch nach einigen Inhaltspatches für **Nehrim** wurde es dann ruhiger um die Mod – und um das Add-on. In dieser Zeit erschien der **Oblivion**-Nachfolger **Skyrim** und die Modder vom Team Sureai entschieden sich, statt einer Erweiterung für **Nehrim** gleich etwas Neues für **Skyrim** zu machen. „Das **Nehrim**-Add-on ist sozusagen in **Enderal** übergegangen, der Entwurf der Story wurde ausgebaut und wird nun mit **Enderal** umgesetzt. Nachdem klar war, dass **Skyrim** bereits vor der Tür stand, war es für uns weniger interessant, mit der alten Engine zu arbeiten, neue Möglichkeiten befanden sich ja quasi in den Startlöchern", erklärte Projektleiter Johannes Scheer gegenüber PC Games. Mit einem größeren Team als für **Nehrim** soll **Enderal: Die Trümmer der Ordnung** zu einem neuen Meilenstein im **Skyrim**-Modding werden. Allein die nackten Projektzahlen sind beeindruckend: Die Spielwelt soll nach aktueller Planung mit zwanzig Quadratkilometern fast halb so groß wie die aus **Skyrim** werden. Zusätzliche Questschauplätze und neu gestaltete Dungeons könnten sie noch weiter vergrößern. **Enderal** fügt keine neuen Inhalte in Tamriel ein; es ist vielmehr als namensgebender Kontinent eine eigenständige Welt, die unabhängig von der **Skyrims** ist und den Anspruch hat, sich mit vollwertigen Rollenspielen zu messen.


Der Held in **Enderal** setzt Blitz- und Frostzauber gegen Wölfe ein.

Blood & Mud 3: Trial | Der Kampf gegen den untoten König Ardan stellt eine echte Herausforderung dar.

Blood & Mud 3: Trial | In der Halle von König Ardan sind diese gigantischen Skelette festgekettet.

Blood & Mud 3: Trial | Im Labyrinth begegnen Sie diesem unfreundlichen Minotaurus.

M. Syd jr.'s Blood & Mud Dirt Deluxe

Wer die besten Questmods für **Oblivion** spielen will, kommt um eine Serie definitiv nicht herum: **M. Syd jr.'s Blood & Mud Dirt Deluxe**. Die dreiteilige Mod stammt von Modder Ryan O. Hershey, der als Drehbuchautor auch noch das nötige Gespür an den Tag legt, nicht nur die Technik, sondern auch die Inszenierung seiner Geschichte rund um einen untoten König absolut überzeugend abzuliefern.

BLOOD & MUD: BRAVIL SCUM

Anstatt wie die meisten **Oblivion**-Mods neue Gebäude, Gegenstände und sogar Dörfer ins Spiel einzufügen, geht **Blood & Mud** einen anderen Weg. Entwickler Ryon O. Hershey baute die Stadt Bravil um und packte auch eine knifflige Aufgabe mit dazu. Aber immer schön der Reihe nach. Die Mod bügelt Bravil mit etwa 100 frischen Texturen auf. Nach der Installation finden Sie das Städtchen verdreckt und heruntergekommen vor, die Gebäude sehen sehr stimmig und düster aus – fast schon gruselig. Leichte Mädchen scharwenzeln um Sie herum und überall lauern schräge Typen. Neue Charaktere, die von erfreulich seltsam bis total durchgeknallt reichen. So treffen Sie etwa den verrückten Witzeerzähler Ygor oder den dubiosen Händler MaSydJun.

Aufmerksame Helden wittern schnell die bevorstehenden Abenteuer: Prinzessinnen aus Drachenhorten befreien, Lex Luther an der Zerstörung des Planeten hindern und den Joker aus Gotham City verbannen. Nein, das wäre jetzt zu viel des Guten. Diese Heldentaten überlassen wir lieber echten Hollywood-Heroen. Für Sie bleibt aber im ersten **Blood & Mud**-Teil **Bravil Scum** die Suche nach der Klinge der Göttin. Und diese Aufgabe ist beileibe nichts für geistige Schattenparker.

Nach Angaben der Entwickler gab es keinen Tester, der auch nur ein Rätsel der Mod ohne Hilfestellung lösen konnte. Seien Sie also gewarnt, hier ist reichlich Hirnschmalz gefragt. Als kleine Einstiegshilfe verraten wir aber, wonach Sie suchen sollen. Der Auftrag „Die Klinge der Göttin" beginnt im Bett eines käuflichen Mädchens. Sichtlich entspannt (und um 100 Goldstücke ärmer) vernehmen Sie im Traum den Ruf der Klinge. Anfangs wissen Sie zwar noch nicht so recht, was das bedeutet, aber Ihr Verlangen nach Abenteuern treibt Sie aus den Federn und auf die Jagd



Blood & Mud: Bravil Scum | Die Entwickler haben Bravil mit mehr als 100 neuen Texturen heruntergekommen und düster gestaltet, ja fast schon gruselig.



Blood & Mud 2: Bloodscripts | Auf Ihrer Suche nach den verschollenen Blutschriften greifen Sie diese gut bewaffneten Mephalisten an.


Blood & Mud 3: Trial | Bei der Suche nach verschollenen Schmökern treffen Sie auf kampfeslustige Mephalisten.


Blood & Mud 3: Trial | Der mysteriöse Händler MaSyd-Jun ist der Ausgangspunkt des spannenden Auftrags.

nach der wertvollen Schneide. Die deutsche Sprachausgabe der Mod ist gelungen; die sechs Sprecher haben gute Arbeit geleistet.

BLOOD & MUD 2: BLOODSCRIPTS

Der zweite Teil kostet zwar auch Hirnschmalz, bietet aber etwas mehr Action. In **Bloodscripts** regt sich der totgeglaubte Kult der Mephalisten abermals und droht die Welt von Cyrodiil mit Unglück zu überziehen. Natürlich lassen Sie sich das nicht bieten und machen sich auf die Suche nach den Blutschriften, deren Zerstörung das Böse abwenden und die Sektenbrüder ins Nirwana schicken könnte. Doch die Zeit drängt …

Auch der zweite Teil der handwerklich astreinen Modifikation ist ähnlich spannend und knifflig wie der Vorgänger und wieder mit neuen Charakteren sowie feiner Sprachausgabe bestückt.

BLOOD & MUD 3: TRIAL

Und schon geht der Spuk weiter. Im dritten und finalen **Blood & Mud**-Teil **Trial** belehrt Sie der ominöse Kaufmann MaSydJun, dass Ihre bisherigen Bemühungen nur Teil einer Prüfung waren – die eigentliche Mission stünde erst noch bevor. Na toll! Das war's dann mal wieder mit dem geplanten Heldenurlaub …

So, wir haben das verwirrende Labyrinth erfolgreich durchquert, die vor uns liegende Steintür öffnet sich knirschend. Beim Betreten des großen Saals stockt uns der Atem. In Ketten gelegte Riesenskelette starren aus augenlosen Schädeln auf uns herab. Die schaurig-schönen Drachenstatuen lassen unseren Herzschlag kurz aussetzen. Wir zwingen uns weiterzugehen. Immer der bevorstehenden Aufgabe entgegen. Das voluminöse Steinpodest in der Mitte des Raumes ist so hoch, dass wir nicht sehen können, was oben passiert. Mühsam erklimmen wir die steinerne Treppe. Oben angekommen, stehen unsere Nackenhaare stramm: Der Geist König Ardans lümmelt gelangweilt auf dem Thron! Wir ziehen sofort das Schwert und stellen uns einem der härtesten Kämpfe unseres Abenteurerlebens. Auf ihn mit Gebrüll!

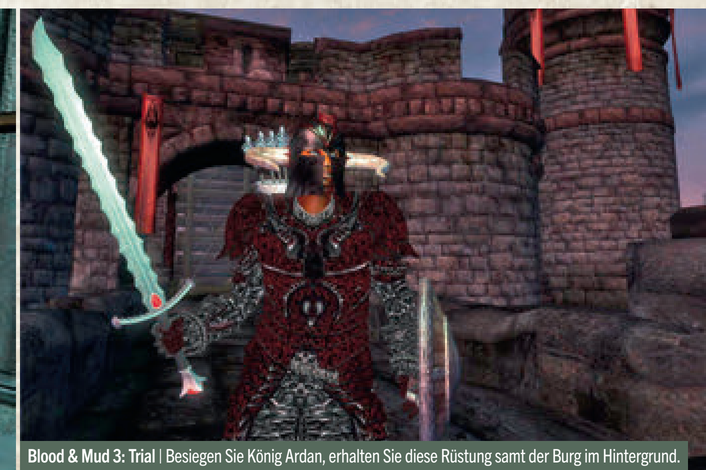
HEUTE EIN KÖNIG …

In diesem letzten Teil der **Blood & Mud**-Reihe sollen Sie König Ardan über den Jordan schicken. Der alte Herrscher segnete zwar längst das Zeitliche, spukt aber noch immer in den Köpfen der Bevölkerung. Zur Einstimmung schnüffeln Sie zunächst etwas herum. Nein, nicht an Klebstoff, sondern in angestaubten Wälzern. Trotz wichtiger Tipps zwischen den Zeilen ist die Chose ziemlich kompliziert. Typisch **Blood & Mud** eben. Finden Sie das Grab des Adligen, stiefeln Sie durch etwas, das Ryan O. Hershey als „das wohl schwerste **Oblivion**-Labyrinth, das es zur Zeit gibt" bezeichnet. Sogar der Entwickler selbst verläuft sich nach eigenen Angaben oft genug in den gefährlichen Katakomben. Sorry, Ryan, das mussten wir einfach verpetzen. Aber glauben Sie uns, Durchhalten lohnt! Denn nach der erfolgreich absolvierten Mission nennen Sie ein schnuckeliges Schlösschen Ihr Eigen. So richtig mit Zugbrücke, Waffenkammer, Speisesaal und Bediensteten – vom willigen Burgfräulein bis zur Wache. Als wenn das allein nicht schon genial wäre, sprach die Crème de la Crème der deutschen **Oblivion**-Modder ihre Texte ins Mikrofon. Sandra Waris, Sandra Gütting, Lessian Cainesir, Sophie Hermanns, Wolfgang Lennart Prokoph, Björn Maschmeier, Simon Phoenix und Ryan O. Hershey als **Blood & Mud**-Chef hauchen den Pixelfiguren mit ihren Stimmen in **Trial** äußerst glaubhaft Leben ein.

Das Sahnehäubchen überhaupt: Bei Albert in Bravil finden Sie nach Abschluss der Mission nicht nur 20 verpatzte Aufnahmen (Outtakes) der Stimmpaten, sondern auch das Buch „Die Schatten Bravils". Darin richten Modder und Sprecher ausführlich das Wort an die Spieler.

Das Gesamtpaket aus allen drei Teilen der Mod-Serie aus deutschen Landen setzt dem Ganzen die Spielspaßkrone auf. **M. Syd jr.'s Blood & Mud Dirt Deluxe** glänzt durch anspruchsvolle Aufgaben und eine tolle Präsentation mit einer nicht zuletzt sehr gelungenen deutschen Sprachausgabe. Also: sofort spielen! *(jk/mb)*


Blood & Mud 3: Trial | Ein Mephalist lauert Ihnen mit einer Keule auf.


Blood & Mud 3: Trial | Besiegen Sie König Ardan, erhalten Sie diese Rüstung samt der Burg im Hintergrund.



Sind die ersten Quests noch eher friedlicher Natur, kommen Sie auch in **Der Orden - Akt 1** bald nicht mehr um Kämpfe herum.

Der Orden – Akt I

Die **Oblivion**-Mod **Der Orden** soll in zwölf einzelnen Akten erscheinen. Bisher ist lediglich Teil 1 verfügbar, der der Spielwelt Cyrodiils die neue spielbare Fraktion des Ordens und etliche Quests hinzufügt. Die Mitglieder des Ordens haben sich der Rechtschaffenheit und dem Schutz alles Guten verschrieben. Die Gilde wurde in erster Linie für Charaktere wie Ritter und Paladine geschaffen und ist auf deren Bedürfnisse zugeschnitten.

In **Akt 1** wird der Spieler in die Geschichte eingeführt und die Existenz des Ordens enthüllt, der neue tapfere Rekruten sucht. Um aufgenommen zu werden, unterstützen Sie die Bewohner der drei Enklaven des Ordens, indem Sie ihnen bei ihren alltäglichen Arbeiten zur Hand gehen, bei Problemen zur Seite stehen und die Versorgungslinien der Ordensfeste aufrechterhalten. Die abwechslungsreichen Quests in **Der Orden: Akt 1** sind anfangs noch eher friedlicher Natur, bieten aber im Lauf der kompletten Geschichte die Möglichkeit, über 13 Ränge zu einem mächtigen Mitglied des Ordens aufzusteigen. Während des Spiels streifen Sie durch neue und detailliert gestaltete Gebiete, etwa die Enklaven, die Ordensfestung und schicke Innenräume. Beeindruckend: Alle Schauplätze der äußerst gelungenen Fan-Erweiterung glänzen mit schicker, tageszeitabhängiger Beleuchtung.

ZAHLENSPIELE

Sie treffen mehr als 100 neue NPCs und können sich mit mehr als zehn komplett neuen Rüstungen und über 15 neuen Waffen (retexturierte und neue Modelle) ausstatten. **Der Orden** fügt dem Spiel nicht nur ein paar neue Orte und Figuren hinzu, sondern er beinhaltet ein Komplettpaket mit einem neuen Rang-, Befehls-, Handels- und Berufssystem, ohne diese Bereiche im Originalspiel stark zu verändern, was Inkompatibilitäten vermindert. Außerdem verspricht der Macher frische, geskriptete Zaubersprüche mit heiliger Magie und teilweise erstaunlichen Auswirkungen sowie ein neues, zusätzliches Alchemiesystem.

GUTE AUFSTIEGSCHANCEN

Der Spieler kann im Laufe seiner Karriere in Abhängigkeit seiner Taten über mehr als ein Dutzend Ränge im Orden aufsteigen oder zurückfallen. Abhängig von seinem Rang werden die Mitglieder des Ordens unterschiedlich auf den Spieler reagieren. Zudem schalten höhere Ränge Befehlsoptionen für Gefolgsleute frei. Ein ausgeklügeltes Befehlssystem ermöglicht es dem Spieler, Gefolgsleute intelligent zu kontrollieren und deren Fähigkeiten geschickt einzusetzen.

Der Orden bietet etliche Features, etwa die Möglichkeiten des Holzabbaus, des Grabens an Erdhaufen nach Schätzen, des Erlernens von Berufen zum erfolgreichen Jagen, Abbauen von Erzen, Herstellen von Verbänden, Pfeilen und magischen Runen sowie der Nutzung von Altären in den Kapellen. Bleibt zu hoffen, dass die Macher ihre im April getroffene und im Forum mitgeteilte Entscheidung, das Projekt aus privaten Gründen wohl doch nicht weiter fortzusetzen, noch einmal überdenken. Denn eine derart geniale **Oblivion**-Modifikation braucht unbedingt weitere Teile! *(mb)*



Die Ordensbrüder haben viel zu erzählen und geben Ihnen auch zahlreiche Aufgaben.


Für die Priester aus dem Bluttempel beseitigen wir einige Totenbeschwörer und Zombies.

Marodan Osdakal

Die mit gut zehn Stunden Spielzeit sehr umfangreiche Modifikation **Marodan Osdakal** spielt auf der gleichnamigen Insel. Dort hauen Sie nervige Untote zu Brei und erledigen für einen Vampirclan diverse Aufträge. Aber immer hübsch der Reihe nach. Nachdem Ihnen ein Bettler in Chorrol von einer Ruine südöstlich des Ortes erzählt, die angeblich ein Portal zu einer vergessenen Insel besitzt, machen Sie sich auf die Suche danach. Das Portal bringt sie tatsächlich zur Insel Marodan Osdakal, auf der Sie dann in den Ruinen der Ayleiden, in einer Stadt, in zwei Dörfern und in geheimnisvollen Höhlen herumschnüffeln. Doch die sind lange nicht das einzig Mysteriöse in dieser Geschichte. Immer mehr Fragen drängen sich auf: Wieso wurde der Hafen geschlossen und es den Bürgern verboten, Waffen zu tragen? Warum wurden die Ayleiden-Ruinen dichtgemacht? Will man damit wirklich nur unliebsame Abenteurer fernhalten, wie es offiziell heißt? Angeblich erließ der Graf diese Anordnungen nämlich lediglich zum Schutze der Bürger. Manche behaupten jedoch, damit solle Marodan Osdakal wehrlos gemacht werden …

Dieser Untote besitzt zwar keinen Kopf mehr, haut aber trotzdem ordentlich zu.

MYSTERIÖSER HERRSCHER

Dafür spricht auch, dass die Miliz das Gebiet außerhalb der Stadtmauern nicht mehr sichern darf und auch der Graf, der diese mysteriösen Befehle ausgibt, seine Behausungen abschottet und keine Besucher mehr empfängt.

Als ein Dorf in der Ebene abbrennt und die Betroffenen von Wesen aus Feuer berichten, bevor sie ihren Verbrennungen erliegen, verdichten sich diese Gerüchte. Denn der Graf verbietet nun sogar eine Untersuchung dieses Zwischenfalls ...

ES GIBT VIEL ZU TUN

Jetzt kommen Sie ins Spiel. Um der Hauptquest zu folgen, in deren Verlauf Sie das Geheimnis um den regierenden Grafen lösen, treten Sie zunächst der Stadtwache bei und sammeln Informationen. Später können Sie auch einem Vampirclan beitreten oder Blutpriester werden. Mit den mehr als 60 Nichtspielercharakteren (Kaiserlichen) erhalten Sie 30 interessante Aufgaben gestellt. Natürlich können Sie auch mit ihnen handeln oder über Gott und die Welt reden. Gerade das gestaltet sich häufig sehr lustig, wenn man die Dialekte der etwa zehn Hobby-Synchronsprecher auf sich wirken lässt. Im Laufe der komplett mit Sprachausgabe vertonten aufwendigen Modifikation ergattern Sie mit einer kleinen Burg sogar einen eigenen Wohnsitz. Und das Beste: Die Bürger werden in Ihnen ihren neuen Grafen finden. *(mb)*


Auf der Suche nach dem ersten Artefakt treffen Sie in einer Gruft auf den Magier Zul'Jin, der Blitze auf Sie schleudert.

Artefakte der Ahnen

Demografen schlagen Alarm! Die Überalterung der Gesellschaft nimmt immer größere Ausmaße an. Damit treten auch vermehrt Alterskrankheiten wie Demenz auf. Die Menschen werden senil und finden ihr Zeug nicht mehr. Das gilt offenbar sogar für Computerspiele-Charaktere. Denn wer darf die alte, verschollene Rüstung in der **Oblivion**-Mod **Artefakte der Ahnen** wieder mal suchen? Sie natürlich! In Deutsch vertont, geleitet Sie die umfangreiche Quest von Sebastian Arand durch zahlreiche illustre Verliese, in denen Sie viele Kämpfe bestehen müssen. Doch zunächst durchstöbern Sie am besten mal die Regale der „Erstausgabe" in der Kaiserstadt, um die Hauptquest zu starten. So erfahren Sie, dass östlich von Anvil an einem kleinen Feldweg ein Haus steht. Es ist von außen total unscheinbar, doch im Schatten einer alten Ruine leben drei Bretonen, die ein uraltes Geheimnis hüten: die Rüstung der Ahnen! Allerdings sind viele Bestandteile der Rüstung im Laufe der Zeit verloren gegangen …

RÜSTUNGSTEILUNG

Nun liegt es an Ihnen, alle Rüstungsteile wieder zu vereinen und ein starkes Schwert, die „Ahnenklinge", wiederzufinden. Doch im Haus der drei finden Sie nur noch den Helm. Der Harnisch wurde von den Banditen im Umland geklaut, während die Stiefel und die Beinschienen mittlerweile tief in den Höhlen Cyrodiils schlummern. Ein alter Freund des älteren Bretonen besitzt indes die Handschuhe. So weit, so gut. Zwar ist das Beschaffen dieser Bestandteile der Rüstung der Ahnen auch kein Klacks, das eigentliche Rätsel der Mod ist jedoch, den Aufenthaltsort der mit großer Macht gesegneten „Ahnenklinge" herauszubekommen.

LUSTIGE RATESTUNDE

Auch hier helfen Ihnen die drei Bretonen zumindest mit vagen Hinweisen weiter. Es könnte sein, so lautet ihre Vermutung, dass sich ein böser Fürst der Dunkelheit der Klinge bemächtigt hat. Wo der Knilch sich aufhält, wissen sie allerdings nicht. Jeder der drei vertritt eine eigene Theorie. Die beiden Jüngeren denken, er könne sich in einer dunklen Höhle in der Nähe aufhalten, der Alte tippt darauf, dass sich der langfingrige Fürst vielleicht unter das Volk von Anvil gemischt haben könnte …

WAFFENSACHKUNDE

Nun liegt es an Ihnen, die Wahrheit herauszufinden und die sagenumwobene Klinge zu beschaffen. Doch der Weg zum dunklen Fürsten ist nicht nur lang, sondern auch sehr schwer. Bevor Sie zu ihm vordringen können, müssen Sie erst einmal seinen alten Freund Zul'Jin finden und außerdem noch eine dunkle Verschwörung aufdecken, die ganz Cyrodiil betrifft. Im Lauf der 30 Quests durchstreifen Sie fünf neue Dungeons, finden eine neue Rüstung, labern mit drei komplett vertonten NPCs, können zwei neue Pferderüstungen abstauben und drei frisch texturierte Gegner aus den Socken hauen. Vor allem aber finden Sie drei neue und sehr wichtige Waffen. Denn nur mit diesen uralten Artefakten, der „Axt der Verdammnis", dem „Licht der Ahnen" und dem „Stab der Ahnen", ist es möglich, den Kampf gegen den Fürst der Dunkelheit auch tatsächlich zu gewinnen. *(mb)*


Die Zombies, hier genannt Ahnenwächter, sind sehr zäh. Nutzen Sie am besten magische Waffen.


Der Magier Zul'Jin und seine Zombie-Garde machen Ihnen im wahrsten Sinne des Wortes Feuer unterm Hintern. Halten Sie Schutz-und Heiltränke bereit!

Der Fluch

Ja, auch **Oblivion**-Fürsten haben Familienprobleme. In der Mod **Der Fluch** geraten Sie zwischen die Fronten einer solchen Fehde, genauer gesagt zwischen Vater und Sohn. Im Streit verflucht Papa seinen Filius. Der hielt nämlich nichts von der Würde eines Fürsten und feierte seinen Reichtum ausgelassen und freizügig wie Prinz Harry. Ihre Aufgabe ist es nun, den Fluch zu brechen und den dämonischen Kleinkrieg zu beenden.

PRALL GEFÜLLT

Die Mod besteht aus acht großen Questreihen, die wiederum in kleinere Quests unterteilt sind. Diese repräsentieren den Haupthandlungsstrang, darüber hinaus warten noch eine Handvoll Nebenquests auf Sie. Seine ältere Mod **Albenheim** hat der Modder Henry außerdem gleich in **Der Fluch** eingebaut. Insgesamt finden Sie in diesem Paket 108 neue Orte und Dungeons, die 17 neuen Charaktere wurden außerdem von engagierten Hobby-Sprechern deutsch vertont. Die Spielzeit beträgt etwa 20 Stunden!

HILFLOS

Vom Aufbau der Quests her erinnert **Der Fluch** stark an **The Elder Scrolls 3: Morrowind**. Dort gab es nämlich den grünen Pfeil noch nicht, der direkt zu wichtigen questrelevanten Punkten führte. Stattdessen musste der Spieler mithilfe der Dokumente, die ihm zu Verfügung standen, selbst herausfinden, wo es denn nun weiterging. Dementsprechend knifflig gestaltet sich **Der Fluch**. Besonders die drei Labyrinthe der Mod sind bockschwer – wer während des Spiels eine Skizze anfertigt, ist klar im Vorteil. Auch sollten Sie über das nötige Ingame-Kleingeld verfügen, denn **Der Fluch** kostet: Satte 1.000 Goldstücke der Ingame-Währung blechen Sie bereits für das erste questrelevante Dokument. Für erfahrene Charaktere mit **Oblivion**-typischem Reichtum kein Problem, mittelalten Recken haut's ein großes Loch in den Geldbeutel. Kleiner Tipp für diejenigen, die nicht warten wollen: „player.additem f X". Statt dem X einfach die nötige Menge Gold eintippen und sich nichts anmerken lassen. Aber pssst!

STARTSCHWIERIGKEITEN?

Um Ihnen den Einstieg zu erleichtern, hier noch ein paar Anhaltspunkte. Die Hauptquest der eingebetteten Mod **Albenheim** startet, sobald Sie das Schloss Anvil betreten; **Der Fluch** beginnt, wenn Sie den Marktbezirk in der Kaiserstadt aufsuchen. Um den zu Beginn benötigten Zeitungsartikel aufzutreiben, werfen Sie einen Blick in die Herberge zum Kaufmann. Sobald Sie das Dokument besitzen, startet Ihre erste Questreihe. Parallel dazu können Sie die Mod **Albenheim** spielen. Starten Sie die Quest im Schlossbereich von Anvil und wandern Sie dann vom Anvil-Leuchtturm Richtung Nordwesten an der Küste entlang. Nach kurzer Zeit tut sich vor Ihnen eine riesige, flache Insel auf: Albenheim. Hier können Sie sich erst einmal austoben, denn der Modder Henry hat nebst der Hauptquest viele kleine Dinge und Spielereien auf der Insel versteckt. Am Südrand wartet zum Beispiel ein Modehaus auf Ihren Besuch und es gibt einen Lehrer für fast jede Fähigkeit. Wenn das nicht mal eine Reise wert ist. *(mba/mb)*



Dieser Ork will Ihnen ans Leder. Außer seiner Axt gibt er Ihnen auch Beschwörungsmagie zu schmecken.

Die Insel Albenheim ist idyllisch und friedlich. Sogar ein Einhorn läuft frei herum.

Dieser junge Mann trägt nicht mehr als ein Leinentuch und will, dass Sie ihn töten.


Modder Ryan beweist großen Einfallsreichtum und schrumpft Ihren Helden auf die Größe einer Tasse. Da werden selbst Ratten gefährlich.

M. Syd jr.'s Tales of the Realm of Ruun – The Tower of Rangit

In dieser Quest-Mod hören Sie auf Ihrer Reise durch das Kaiserreich von einem Schiffsunglück in der Topal-Bucht, südöstlich von Anvil. Am Unfallort angekommen, erblicken Sie zwei gestrandete Käfige, deren zwei Insassen sofort das Streiten beginnen – komplett deutsch synchronisiert! Zwar variiert die technische Qualität der Aufnahmen von Sprecher zu Sprecher, doch merkt man sofort, wie viel Mühe und Talent in den Dialogen steckt. Nachdem Sie die beiden Streithähne, den frechen Dieb Ryajiin und seine geistig zurückgebliebene Freundin Feyn aus ihren Gefängnissen befreit haben, erzählen die beiden von ihrem eigentlichen Vorhaben: einen sagenumwobenen Schatz in Rangit zu suchen.

DEM REICHTUM AUF DER SPUR

Die erste und einzige Spur der beiden Diebe ist eine Seherin Noran, die sich in einem Bauernhof ganz in der Nähe aufhalten soll. Dort angekommen, beginnen Ihre beiden Begleiter direkt ein Gespräch mit dem anwesenden Grundbesitzer namens Gandr, dessen Vertonung nicht besser hätte ausfallen können. Überraschung: In der Mod **The Tower of Rangit** steht nicht Ihr Held im Mittelpunkt. Ihre Begleiter greifen genauso energisch nach den Zügeln und treiben das Geschehen voran wie etwa in dieser Gesprächssituation. Nach dem kurzen Plausch geht der Bauer in sein Haus und schließt die Tür. Doof, denn irgendwo da drin versteckt sich ja die Seherin Noran! Bei einer kurzen Beratschlagung fordert das Diebespärchen Sie auf, nach Einbruch der Dunkelheit in das Haus einzubrechen und sich selbst ein Bild der Lage zu machen.

Gesagt, getan. Tatsächlich finden Sie die Seherin Noran in einem verborgenen Kellerraum unter dem Bauernhof. Sie löchern sie mit Fragen nach dem Ort Rangit und bekommen eine Menge Antworten und Hinweise, doch als die Seherin in die Zukunft Ihrer Truppe blickt, entdeckt sie den Tod. Jetzt wünscht sie umgehend, Gandr zu sprechen. Da der während Ihres Einbruchs seelenruhig an der Matratze gehorcht hat, wecken Sie ihn auf und schicken ihn in den verborgenen Keller. Zurück kommt er in voller Kriegsmontur und mit einem riesigen Katana. Er bittet uns, ihm zu folgen, in Anvil warte ein Schiff. Also ziehen wir mit dem Samurai-Möchtegern gen Anvil, dort soll das Schiff an der Küste vor Anker liegen. Leider führen die Charaktere auf dem doch recht langen Weg zum Schiff nicht wie sonst ihre lustigen Dialoge, sondern watscheln einfach vor sich hin. Ein kleiner Spielspaßeinbruch, der jedoch schnell wieder vergessen ist. Denn sobald Sie das Schiff betreten und schließlich in See stechen, geht das Abenteuer erst richtig los …


Im Labyrinth des Wahnsinns sind Sie ohne Fackeln oder Lichtzauber aufgeschmissen. Hier prescht urplötzlich eine Horde Minotauren aus dem Dunkeln. Besiegen können Sie die nicht, also laufen Sie!

WER HAT'S ERFUNDEN?

Wer die Modding-Szene hinter **The Elder Scrolls: Oblivion** genau verfolgt hat, der wird mit dem Namen Ryan mit Sicherheit etwas anfangen können. Er ist Schöpfer einer Reihe von Mods für das Rollenspiel und natürlich auch von **Tower of Rangit**. Ryan ist dafür bekannt, teils knallharte Rätsel in seine Dungeons einzubauen, und **Tower of Rangit** bildet da keine Ausnahme. Falls Sie einmal partout nicht weiterkommen, sollten Sie einen Blick in die Foren der **Elder Scrolls**-Fanpage www.ei-der-zeit.com werfen. Dort haben sich einige Spieler und der Modder Ryan selbst eingefunden, um über Probleme und Lösungsansätze der schwierigen Rätsel zu diskutieren. Übrigens finden sich in **Tower of Rangit** viele Anspielungen auf die ebenfalls großartige Mod **M. Syd jr.'s Blood & Mud Dirt Deluxe** (Seite 170). *(mba)*



Unterhalb eines der Spires hat sich eine Vampir-Truppe eingenistet.

So sehen die Höhlen unterhalb der Spires aus. Die glühenden Schriftzüge verleihen dem Gewölbe einen gespenstischen Blauton.

The Lost Spires

An einigen Stellen in Tamriel ragen plötzlich riesige, mit blau glühenden Schriftzeichen versehene Steinsäulen aus dem Boden, unter denen sich eine geheimnisvolle Höhle auftut. Die Archäologie-Gilde möchte sich der seltsamen Bauten annehmen, doch fehlt es der noch unterbesetzten Gilde an durchschlagskräftigen Kämpfern, die die Höhlen von ihren aggressiven Bewohnern befreien können. Und hier kommen Sie ins Spiel.

STEIN UM STEIN

Sobald Sie **The Lost Spires** installiert und aktiviert haben, erscheint beim Laden Ihres Spielstandes der erste Questhinweis auf Ihrem Bildschirm. Die Archäologengilde sucht neue Mitglieder. Also machen Sie sich auf den Weg zum Hauptquartier der Geschichtsbegeisterten und stellen sich vor. Hier offenbart sich ein kleines Manko der deutschen Version der Mod. Zwar sind sämtliche Texte ins Deutsche übersetzt und Gespräche untertitelt worden, die Charaktere quasseln aber immer noch ausnahmslos englisch. Allerdings sind die englischen Sprecher derart talentiert, dass man dieses Versäumnis wiederum verzeihen kann.

Nachdem Sie sich im wunderschönen und detailreich gestalteten Gebäude umgeschaut und sich bei den Mitgliedern vorgestellt haben, erwartet Sie der erste Auftrag. Die erste Spire wurde entdeckt – also die erste namensgebende Steinsäule. Sie sollen nun die unterirdischen Gänge erkunden, alle Gefahren beseitigen und Ihre archäologisch wichtigen Funde in das Gildenhaus schaffen. Danach dürfte auch das Gildenoberhaupt von seiner Expedition zurück sein, um Sie offiziell in die Gilde aufnehmen zu können.

AUFNAHMEPRÜFUNG

Zum Glück gestaltet sich Ihr erster Auftrag noch vergleichsweise friedlich. Lediglich ein Grüppchen wilder Tiere und eine Handvoll Oger stellen sich Ihnen bei der Erkundung der blau schimmernden Höhlen in den Weg. Am Ende des Gewölbes finden Sie auf einem Altar gebettet einen seltsamen Lavastein, den Sie gleich einstecken und dem Gildenchef vorlegen. Der muss das gute Stück erst einmal reinigen. Und nun dürfen Sie dreimal raten, wer das Putzmittel dafür besorgen muss. Nach diesem Laufburschenauftrag geht's in Richtung des zweiten Spire. Dessen Gewölbeeingang ist komplett zugewachsen; keine Chance. Aber der Gildenmeister berichtet von einer nahe liegenden Goldmine. Vielleicht können Sie die Goldgräber überreden, einen Tunnel unter den Spire zu graben …?

IM STOLLEN VERSCHOLLEN

Als Sie mit dem Befehlshaber der Gräbertruppe reden, hat dieser jedoch ganz andere Probleme als Ihren Spire. Zwei seiner Mitarbeiter sind nicht mehr aus dem Stollen zurückgekehrt, außerdem ist die Gruppe auf eine Vampirhöhle gestoßen und möchte nicht weiterbuddeln, ehe die Blutsauger aus der Welt geschafft sind. Natürlich stürzen Sie sich sofort in die dunklen Gänge, um den Knoblauchgegnern den Garaus zu machen.

Modder Leo Gura hat bei dem Dungeondesign wirklich ganze Arbeit geleistet. Stimmungsvolles Licht, glaubhafte Einrichtung und vor allem abwechslungsreiche Gegner, mit den verschiedensten Waffen, Rüstungen und magischen Fähigkeiten. Wer in der Archäologengilde an die Spitze aufsteigen will, ist circa 15 Stunden beschäftigt. *(mba)*



Dieser Vampir-Ork ist dank seiner starken Rüstung hart im Nehmen. Außerdem ist er nicht allein. Gleich drei Kumpanen und einen Kampfmagier hat er im Schlepptau.

Noch bevor Sie Burg Rabenstolz überhaupt zu Gesicht bekommen, schicken Sie hartnäckige Skelette zum Teufel.

Der Kampf um Burg Rabenstolz

Egal wie günstig gerade Kredite sind und als wie lohnenswert Ihnen Ihre Bank einen Bausparvertrag aufschwatzen will. Zumindest in **Oblivion** kommen Sie jetzt auch ohne Geldausgeben zu einer neuen Bude. Zumindest wenn Sie sich auf **Der Kampf um Burg Rabenstolz** einlassen, eine aufwendige Storymodifikation für **Oblivion**.

WERDE ZUM BURGHERR!

Das namensgebende Gemäuer thront hoch und kaum erreichbar an einem Steilhang im Jerall-Gebirge über Cyrodiil und hat eine bewegtere Geschichte als Schumis Formel-1-Flitzer. Nach drei blutigen Aufständen hatte sich die Verwendung als Knast erledigt, die Burg diente als extravaganter Wohnsitz eines Adligen aus dem altehrwürdigen Geschlecht der de Mendes. Allerdings können Sie sich von dem Gedanken verabschieden, dort einfach mal so eben mit Sack und Pack einzuziehen, denn dort haben sich mittlerweile Geister hingerichteter Gefangener eingenistet und machen gewaltig Stunk.

TOLLE PRÄSENTATION

In der Fan-Erweiterung mit mehrstündiger Spieldauer erwartet Sie eine spannende Geschichte, ein aufwendig vertontes Video sowie komplett und qualitativ hochwertig eingesprochene Dialoge mit mehr als 200 Aufnahmen und fast 30 Minuten Gesamtlänge. Da haben sich die sechs Sprecher richtig ins Zeug gelegt.

Gleiches gilt für Fantasy-Autorin Antje Grüger, die zwei der acht neuen Bücher extra für diese Mod geschrieben hat. Zeigen Sie mit neuen Waffen und Rüstungen den ungebetenen Gästen, darunter Halunken und Geister, wo der Frosch die Locken hat, vertreiben Sie die unerwünschten Geister und holen Sie sich die Burg Rabenstolz als Wochenendhäuschen! *(mb)*



Die pompöse Burg Rabenstolz kann am Ende des Auftrags in Ihren Besitz übergehen.

Mit Klingeneinsatz vertreiben Sie die unrechtmäßigen Burgbewohner.



OF ORCS AND MEN

"DER ÜBERRASCHUNGSHIT DES JAHRES"

gamona



DAS ETWAS ANDERE ACTION-ROLLENSPIEL:
Begleite Arkail, den mächtigen Ork-Krieger, und Styx, den verschlagenen Goblin Assasinen, bei ihrem Himmelfahrtskommando. Besiege die Inquisition und töte den Kaiser! Rette die Grünhäute vor der Ausrottung durch die unmenschlichste Spezies überhaupt: den Menschen!





















©2012 Cyanide. Licensed to and published by Focus Home Interactive. "PS", "PlayStation", "PS3" and "PS3" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. KINECT, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft.

IM REICH DER TIEFE

DIE NEUE ERWEITERUNG FÜR ANNO 2070

ANNO 2070

DIE TIEFSEE

NEUE TECHNOLOGIEN
Greife auf neue Genius-Technologien zu und sammle Energie, um deine Stadt zu versorgen.

ERKUNDE DEN OZEAN
Entwickle neue Produktionskapazitäten und profitiere von neuen Unterwasser-Handelsrouten.

ERSCHAFFE DEINE STADT
Nutze Tech-Wissen, um futuristische Städte mit 30 neuen Gebäuden und einem Monument zu errichten.

AB 4. OKTOBER ERHÄLTLICH!











© 2011 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Anno 2070, Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the US and/or other countries. Produced by Blue Byte. Developed by Related Designs. Blue Byte and the Blue Byte logo are trademarks of Red Storm Entertainment in the US and/or other countries. Red Storm Entertainment Inc. is a Ubisoft Entertainment company.